

# BATTLES OF WESTEROS™

A BATTLELORE™ GAME



WARDENS OF  
THE NORTH

ÉSZAK ŐRZŐI

JÁTÉKSZABÁLYOK ÉS ÜTKÖZET TERVEK

UNOFFICIAL FAN CONTENT - NEM HIVATALOS FORDÍTÁS

## ÉSZAK ŐRZŐI

A *Battles of Westeros* (BOW) játék eme kiegészítője további egységekkel és parancsnokokkal bővíti a játékosok Stark hadseregét. Az új szabályok és játékelemek mellett, ez a kiegészítő három új ütközetet és egy új összetűzést kínál a játékosok számára. Mint mindig, a játékosok felhasználhatják a doboz tartalmát a saját maguk által kitalált ütközetekhez is.

## TARTALOM

- Ez a Szabály és Ütközet Terv Könyv
- 32 Műanyag Figura, részletezve:
  - » 9 Végső Mendék Lándzsás (világosszürke)
  - » 8 Mormont Női Gyalogos (világosszürke)
  - » 12 Manderly Háromágú Szigonyos (világosszürke)
  - » 3 Egyedi Stark Parancsnok (sötétszürke)
- 32 Zöld Figuratalp, részletezve:
  - » 22 Négyzet Alakú Talp
  - » 10 Téglalap Alakú Talp
- 10 Barna Zászlórúd
- 32 Kártya, részletesen:
  - » 3 Parancsnok Kártya
  - » 15 Vezetés Kártya
  - » 3 Egység Segédlet Kártya
  - » 1 Összetűzés Összegző Kártya
  - » 6 Összetűzés Kártya
  - » 4 Nyitás Kártya
- 8 Térkép Lapka
- 3 Parancsnok Korong
- 15 Védelem Jelző
- 6 Egység Zászló (mindegyikből kettő: vörös, kék és zöld)

## A KIEGÉSZÍTŐ HASZNÁLATÁRÓL

Az ütközet tervek határozzák meg, hogy a kiegészítőhöz adott játékelemek melyikét kell használni. Ezek az elemek ugyanúgy működnek, mint a BOW alapjáték azonos típusú elemei. Az egyetlen kivétel a Nyitás kártyák képezik, melyek opcionálisan használhatók bármelyik ütközetnél, illetve összetűzésnél.

## ÚJ PARANCSNOKOK

A játékosok további taktikázási lehetősége végett, ez a kiegészítő három új, a Stark Házhhoz tartozó parancsnokot tartalmaz.

Minden parancsnok mellé egy új Parancsnok kártya is bekerült a dobozba. Emellett minden parancsnokhoz további öt parancsnok-függő Vezetés kártya is tartozik, amelyek akkor kerülnek játékba, ha az adott parancsnok részt vesz az ütközetben (a BOW alapjáték „Játékszabályaiban” leírt módon).

### Kishordó Umber



Jon Umber gúnyneve „a Kishordó”, melyet apjához, „Hordó” Umberhez való hasonlósága miatt kapott.

Mindketten hatalmas termetű emberek. A Kishordó azonban nem bánja, hogy apja az Umber Ház, a Stark Ház felesküdt kardjának dörgedelmes hangja.

**Egység Képesség:** Kishordó egysége megkapja az **Üldözés 1** kulcsszót, amikor ellentámadást kezdeményez.

**Egyedi Képesség:** Fordítsd meg ezt a kártyát, hogy felsorakoztasd Kishordót és két, vele szomszédos baráti egységet. Kishordó és a többi felsorakoztatott egység visszatehet egy figurát az egységére, amennyiben az egység nincs teljes erejében.

### Galbart Glover



Erdőmély ura, Galbart Glover a Stark Háznak tett esküt. Galbart, a csatlósokat vezetve, értékes segítségnek bizonyult Robb Stark hadjárata során.

**Egység Képesség:** Nehéz Páncél.

**Egyedi Képesség:** Fordítsd meg ezt a kártyát, mielőtt Galbarttal kijátszol egy Vezetés kártyát, hogy tetszés szerint átrendezd a parancsnokaidon található parancs jelzőket.

## Rodrik Cassel



Rodrik Cassel, a Stark Ház megbízható fegyvermestere, Deres várnagya. Ebben a pozícióban Rodrik feladata Deres védelme, amíg Robb Stark az Északiak hadjáratát vezeti. A Starkok bizalmas barátja, Rodrik, híres fehér szakálláról.

**Egység Képesség:** Rendíthetetlen. Védekező.

**Egyedi Képesség:** Fordítsd meg ezt a kártyát, miután egy Rodrik által irányított egységet támadás ér. Minden, a támadóval szomszédos baráti egység ellentámadást kezdeményezhet, akár aktív, akár nem. Add össze az ellentámadásban résztvevő egységek összes kockáját, egyetlen ellentámadás dobáshoz.

## ÚJ EGYSÉGEK

A Stark Ház különleges egységei meglephetik az ellenséget új erőikkel és képességeikkel.

Minden egység rendelkezik egy, az egység képességeit részletező Egység Segédlet Kártyával. Ezek a kártyák ugyanúgy működnek, mint a BOW alapjáték Egység Segédlet Kártyái.

## Végső Menedék Lándzsások



A Stark Ház szenvedélyes támogatói, az Umber Ház számos alkalommal hívta segítségül a *lovasságot*, hogy vezesse Robb Stark hadjáratának támadásait. Bár az Umbereknek nem erényük az

eltökélt gyakorlatozás, a nagy tapasztalatuk a csatatéren és jártasságuk a csapat alapú hadviselésben alkalmassá teszi a Lándzsásokat formációk ösztönös használatára.

Az ellenséges vonalak áttörésekor a Lándzsások **ék** alakzatba rendeződnek, vagy az oldalba támadás elkerülése végett felveszik az **egyenes vonal** formációt. Mindegyik formáció közvetlen hatással van az egység hatékonyságára üldözéskor.

## Mormont Női Gyalogosok



A Medve-Sziget szegény, de büszke asszonyai páncélt öltöttek és gyakorolták a fegyverhasználatot, hogy meg tudják védeni magukat, amikor a szükség úgy hozza.

A Medve-Sziget számtalan harcosa visel buzogányt (csatacsillagot), ami képes félelmetes fegyverré válni.

## Manderly Háromágú Szigonyosok



Székhelyük a Fehér Öböl, egy jelentős kereskedő város, amely Északhoz ugyanúgy kötődik, mint a délebbi vidékekhez, a Manderly Ház nemesei a Stark Ház zászlóhordozói. Dárda helyett, Manderly katonái gyakran háromágú szigonyt használnak, akár a Manderly lobogó férfisellői.

Amellett, hogy a Manderly Ház szimbóluma, a háromágú szigonyt gyakran támadások **elhárítására** használják. Hosszúsága miatt egy **szálfegyver**, amilyen a háromágú szigony is, nagy hatékonysággal használható a lovasság ellen.

## ÚJ KULCSSZAVAK

**Védekező** – Az ilyen kulcsszóval rendelkező egységek képesek olyan védekező formációt alkotni, hogy ezzel hatékonyabban védjék magukat az ellenséges támadásokkal szemben. Amennyiben ez az egység nem hajt végre támadást, helyezze egy védelem jelzőt a térképmezőjére. Egy **védekező** kulcsszóval rendelkező egység képes arra is, hogy egy védelem jelzőt helyezzen a térképmezőjére azután is, hogy előrenyomult.

**Elhárítás** – Az ilyen kulcsszóval rendelkező egységek képesek olyan különleges fegyvereket használni, amelyekkel el lehet hártani az ellenség támadásait. Miután közelharc támadást dobta egy ilyen egység ellen, az egység irányítója eldobhat X utasítás jelzőt (amely megegyezik a támadó egység harci besorolásával), hogy figyelmen kívül hagyjon X találatot.

Amennyiben egy **elhárítás** kulcsszót használó egység rendelkezik a **szálfegyver** kulcsszóval is, akkor egy további találatot is figyelmen kívül hagyhat.

Egy **elhárítás** kulcsszóval rendelkező egységre nincs hatással egy másik, **elhárítás** kulcsszóval rendelkező egység.

**Egyenes vonal (Formáció)** – Az oldalba támadás egy ilyen alakzatba rendeződött egység ellen, normál támadásnak minősül. Az ilyen egység +1 támadás kockát kap gyalogság ellen.

Az ilyen egység, eggyel alacsonyabb harci besorolásúként védekezik távharc támadókkal szemben. Amennyiben az egység eredetileg is zöld harci besorolású, akkor a távharc támadó minden Hősiesség dobásával találatot ér el.

**Szálfegyver** – Egyes fegyverek hosszúságuk miatt jelentős előnyt biztosítanak lovas egységek ellen. Az ilyen egység +1 támadás kockát kap **lovasság** ellen.

**Ék (Formáció)** – Ha egy ilyen alakzatba rendeződött egység támad és a dobásában legalább egy Morál eredmény van, akkor adj a támadás dobás eredményéhez egy további Morált.

Az ilyen egység, eggyel alacsonyabb harci besorolásúként védekezik távharc támadókkal szemben. Amennyiben az egység eredetileg is zöld harci besorolású, akkor a távharc támadó minden Hősiesség dobásával találatot ér el.

## KULCSSZÓ TÍPUS: FORMÁCIÓ

A **formáció** kulcsszó típus az egység különböző alakzatait mutatja, amelyeket az különböző helyzetekben vehet fel. Mindegyik alakzat bizonyos előnyöket biztosít az egység részére (és néha hátrányokat). Az ilyen kulcsszóval rendelkező egység Egység Segédlet kártyájának két oldala eltér egymástól (mindegyik egy-egy alakzatot reprezentál).

Az Előkészületek és az Átcsoportosítás Fázis Állapot Kondíciók Rendezése lépése során (körönként egyszer), az ezt az egységet irányító játékos eldöntheti, hogy az Egység Segédlet kártyát melyik oldalával fordítja felfelé. Ezután megfordíthatja a kártyát, úgy, hogy a választott oldal felfelé legyen (hacsak már eleve nem úgy áll).

## VÉDELEM JELZŐK

A védelem jelzők egy hagyományosabb megközelítést jelentik egy ütközetnek és a védekezőt helyezik előtérbe a vakmerő és túlzottan agresszív taktikákkal szemben.



Mostantól bizonyos kártya hatások és képességek adhatnak az egységeknek védelem jelzőket. A védelem jelzőt ugyanarra a térképmezőre kell helyezni, amelyiken az egység tartózkodik, és ott is marad, ameddig az egység utasítást nem kap, vagy meg nem semmisül, vagy mozgásra nem kényszerül. Ez az egység egy „Védekező”, ameddig a védelem jelző a térképmezőjén van. Egy adott egységnek csak egyetlen védelem jelzője lehet.

Egy Védekező egység a következő képességekkel rendelkezik:

- 1) Egy Védekező egység megkapja a **nehéz páncél** és a **rendíthetetlen** kulcsszavakat.
- 2) A védelem jelzőt el kell dobni ahhoz, hogy a Védekező egység végrehajthasson egy ellentámadást, az őt ért támadással egy időben. Ebben az esetben a támadó és a védekező is egyidejűleg szenved találatot.

Miután a találatot elszenvedték, akkor, amennyiben egynél több a morál változás mindkét félnél, akkor csak a különbséget kell érvényesíteni. Ez azt jelenti, hogy csak egy morál változás történik, kettő helyett (egy-egy mindkét Háznál).

*Például, Alexnek van egy Védekező egysége egy olyan térképmezőn, amelyet Daniel támad. Alex úgy határoz, hogy mind a támadás, mind pedig az ellentámadás egyszerre kerüljön rendezésre. Mindkét játékos olyan találatokat dob, amelyek elegendőek ahhoz, hogy a másik egységét megsemmisítsék. Mindkét egységet leveszik a játéktábláról, majd a morál beállításra kerül a sor. Alex Daniel vörös harci besorolású egységét, míg Daniel Alex zöld harci besorolású egységét semmisítette meg.*

*Ha külön rendeznék, akkor Alex morálja hárommal növekedne, míg Danielé eggyel csökkenne. Mivel azonban egyidejűleg rendezik, ezért csak a különbséget kell rendezni, így tehát Alex kettővel (3-1) növeli Házának morálját.*

Az Átcsoportosítás Fázis Állapot Kondíciók Rendezése lépése során minden védelem jelző eltávolításra kerül az összes egységről.

## ÚJ TÉRKÉP JELZŐK

A *Wardens of the North* két új típusú bővíti a *Battles of Westeros* felszíni elemeit: mocsarakkal és több térképmezős épületekkel.

### MOCSÁR

**Blokkoló Terep:** Nem.

**Mozgás:** Mocsár térképmezőre lépő egységeknek meg kell állniuk. Mocsár térképmezőn tartózkodó egységek csak egy térképmezőt mozoghatnak, vagy támadhatnak a normál utasítás nyújtotta lehetőségeik helyett.

**Harc:** Mocsár térképmezőn tartózkodó egységek elveszítik **rendíthetetlen** kulcsszavukat.

Egy mocsár térképmezőn tartózkodó egységet támadó távharcis egység eggyel több támadó kockával dob távharcis támadásnál.

**Égés:** Nincs.

**Speciális Szabályok:** Nincsenek.

### TÖBB TÉRKÉPMEZŐS ÉPÜLETEK

Mostantól egyes épületek egynél több térképmezőt is elfoglalhatnak. Tipikusan, ezek inkább különleges helyszínek, mint általános helyszínek. Az ilyen helyszínekre vonatkozó egyedi szabályok az ütközet tervek egy külön részében kerülnek meghatározásra.

Amennyiben egyéb leírás nincs megadva, akkor a több térképmezős épületek egyedi térképmezői különálló épület térképmezőként viselkednek.

## NYITÁS KÁRTYÁK (OPCIONÁLIS)



A Nyitás kártyák opcionálisak, amelyek a **BOW** alapjáték előny jelzője helyett használhatók. Kizárólag a két játékos, játék elején történő belegegyezésével használható ez az opcionális szabály; máskülönben nem.

A Nyitás kártyák egy egyedi képességet biztosítanak, amelyet az előny jelzővel rendelkező játékos válthat ki olyan módon, hogy a kezdés jogát az ellenfelének adja.

Az ütközet, vagy az összetűzés megkezdése előtt mindkét játékos titokban választ egy, a Házának megfelelő Nyitás kártyát, amelyet használni fog a játék során. A játékosok lefelé fordítva lehelyezik Nyitás kártyájukat. Amikor a kezdés joga meghatározásra kerül, akkor a kezdőjátékos ahelyett, hogy elvenné az előny jelzőt, felfedi a Nyitás kártyáját. Az előny jelzőre nem lesz szükség, a dobozban kell hagyni.

Amennyiben a kezdést illetően egyenlőség alakul ki, akkor a felfedett Nyitás kártyával rendelkező játékosé a kezdés joga.

A játék során a felfedett Nyitás kártyával rendelkező játékos használhatja a kártya képességét. Amennyiben ezt megteszi, akkor a Nyitás kártyáját azonnal le kell fordítania (ahogyan ez a kártya szövegében is le van írva). Az ellenfele ekkor felfedi saját Nyitás kártyáját. A kezdés joga átkerül a másik játékoshoz és ettől fogva ez a játékos élvezi ennek előnyeit (kezdés jog egyenlőség esetén nyer és használhatja Háza nyitás kártyájának képességét).

## ÜTKÖZET TERV SORSZÁMOK

Minden ütközet terv egyedi sorszámmal rendelkezik, a hivatkozások megkönnyítése végett. Ez a szám az ütközet terv címe előtt kerül feltüntetésre és megmutatja az adott ütközet terv megjelenési sorrendjét a többi játék ütközet terveinek viszonylatában is.

Ez a kiegészítő a 14 – 16 sorszámú ütközet terveket tartalmazza.

# 14. SZÉPVÁSÁR ÁRA



„Parancsnokaink rájöttek arra, hogy ha az ellenségnek mindenre szüksége van, akkor roppant nehéz meggátolni őket abban, hogy legalább valamit ne szerezzenek meg. Összegyűjthetjük erőnket itt, hogy biztosítsuk Szépvásárt, nehogy megkaparintsák az ételt és a többi erőforrást, amire vágnak, így azonban a hidnál az őrség igencsak meggyengül. Vajon sokkal többet nyerünk-e azzal, hogy elvágjuk őket egy biztos bázis megszerzésétől, viszont hagyjuk nekik, hogy szinte akadály nélkül átkeljenek a folyón? Mégis, ha erőnket megosztanánk, akkor lehet, hogy mindkettőt a kezeik közé kaparinthatnák.”

- Rolland Mormont

## A Lannisterek kezdenek.

### GYŐZELEM

Az a játékos akkor győz, aki több célpontot tart a fennhatósága alatt a 4. kör végén.

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



## AZ ÜTKÖZET JÁTÉKELEMEI



GALBART  
GLOVER  
ERDŐMÉLY URA



HORDÓ  
UMBER  
A HORDÓ



x12



x14



x6



x8



ADDAM  
MARBRAND  
ASHEMARK  
HARCOSA



KEVAN  
LANNISTER  
A MEGBÍZHATÓ  
KAPITÁNY



x8



x8



x8



x11



x3



x6



x2



x1



x1



x6



x4



x4



x3



x3



# 15. A TÉRDEPLŐ EMBER ELŐTT

## AZ ÜTKÖZET JÁTÉKELEMEI

„Feladatunk már az elején sem volt egyszerű, most azonban még nagyobb lett a kihívás. A Térdeplő Ember fogadó ugyan távolról sem nevezhető egy erődítménynek, de erőforrásaik feltöltése végett, az ellenségeink számára nagy jelentőséggel bírt. Harc nélkül nem fogják feladni. De most, váratlanul, lovasokat pillantunk meg, amint vágatnak, hogy figyelmeztessék déli bajtársaikat. Valamiben mesterkednek, és nekünk rá kell jönnünk, hogy miben. Csak remélni merem, hogy nem csapdába akarnak csalni minket a Térdeplő Embernél.”

- Rolland Mormont

### A Starkok kezdenek.

**Erősítés Hívása** – A két Lannister fennhatóság jelző mutatja az utat a Stark főhadtesthez. Ezek a fennhatóság jelzők sohasem válthatók át Stark fennhatóság jelzőkké. A Lannister egységek elhagyhatják a játéktáblát egy fennhatóság jelzőt tartalmazó térképmezőről, és további egy térképmezőt „mozoghatnak”. Az egység ilyenkor eltávolításra kerül a harcmezőről.

**A Fogadó Birtoklása** – Minden Parancs Fázis elején a Lannister játékos egy stratégia jelzőt helyez a játékterületére, amennyiben több egysége tartózkodik a Térdeplő Ember fogadóban, mint a Stark játékosnak. A Lannister játékterületen található stratégia jelzők száma mutatja meg, hogy a Lannister erők hány körben tartották irányításuk alatt a fogadót.

### LANNISTER

A Lannister játékos győz, amennyiben a két győzelmi feltétel egyikét teljesíti:

1) A Lannister játékos kijuttatja két egységét a csatamezőről, az „Erősítés Hívása” részben leírtak szerint.

VAGY

1) A játék 5 köréből 3-ban a Lannister játékos tartja irányítása alatt a Térdeplő Ember fogadót, „A Fogadó Birtoklása” részben leírtak szerint.

### STARK

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



KISHORDÓ  
UMBER  
A KISHORDÓ



MAEGE  
MORMONT  
A MEDVE-SZIGET  
URNÖJE



HORDÓ  
UMBER  
A VÉGŐ  
MENEDEK URA



x12



x8



x8



x5



TYWIN  
LANNISTER  
CASTERLY-HEGY  
URA



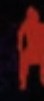
KEVAN  
LANNISTER  
A MEGBÍZHATÓ  
KAPITÁNY



GREGOR  
CLEGANE  
A LOVAGLÓ HEGY



x14



x8



x6



x2

x1

x4



x2

x5

x4

x1

x7



x4



x1



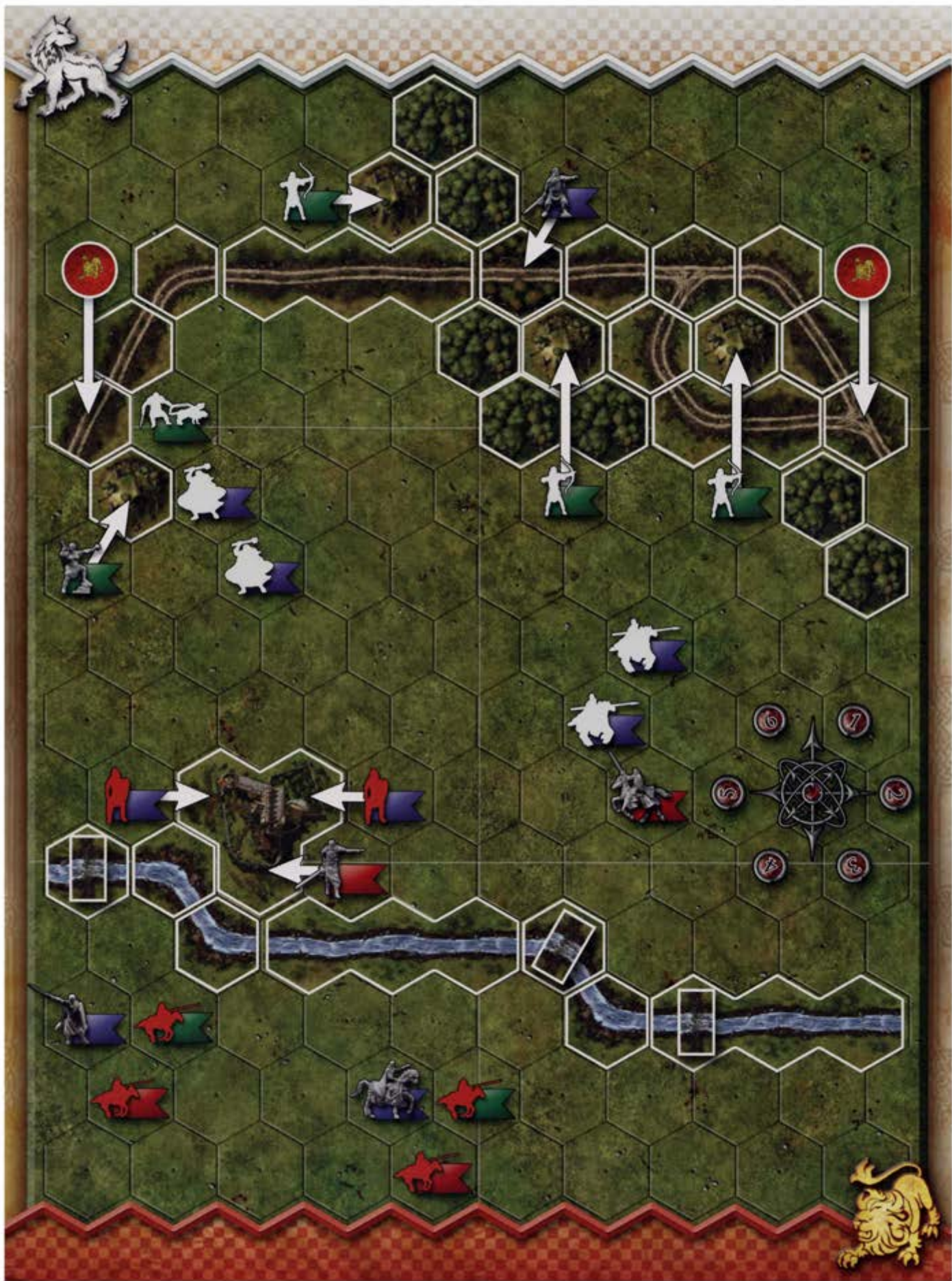
x1



x3

BOARD SIDE: B





# 16. KERESZTUTAK



„Mint mindig, az idő a legádázabb ellenségünk. Túl sokáig bíbelődünk jelentéktelen csatározásokkal, és arattunk apró győzelmeket, ellenségeinkkel felváltva. Mostanra azonban újra talpra álltak és semmi egyébre nem koncentrálnak, csak arra, hogy minél feljebb kényszerítsenek minket a Királyúton és beszorítsanak északra. A rejtőzködések és a rajtaütések idejének vége. Meg kell erősíteniünk magunkat, amennyire csak lehetséges. Az ellenség mindent megtesz, hogy teljes erejével kerekedjen felül rajtunk itt, a keresztútnál.”

- Rolland Mormont

## A Starkok kezdenek.

### 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)

A Lannister játékos egy további GYP-t kap, ha a játék végén a fennhatósága alatt tartott célpont az épületben 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



RODRIK CASSEL  
DERES FEGYVERMESTERE



GALBART GLOVER  
ERDŐMÉLY ÚRA



ROBB STARK  
AZ IFJÚ FARKAS



x8



x6



x6



x8



x14



x2



x8



ADDAM MARBRAND  
ASHEMARK HARCOSA



KEVAN LANNISTER  
A MEGBÍZHATÓ KAPITÁNY



TYWIN LANNISTER  
CASTERLY-HEGY ÚRA



x12



x13



x8



x15



x3



x5

x5



x1



x2



x4



x4



x1



x5



x4



x4



x3

BOARD SIDE: A



## CREDITS

**Game Design and Development:** Robert A. Kouba

Inspired by the classic game created by Richard Borg

**Producer:** Jason Walden

**Editing:** Mark O'Connor and Mark Pollard

**Graphic Design:** Andrew Navaro and Michael Silsby

**Cover Art:** Tomasz Jedruzek

**Map Art:** Henning Ludvigsen

**New Card Art:** Nacho Molina

Additional interior art by the artists of *A Game of Thrones: The Card Game*

**Figure Design:** Andrew Olson

**Figure Photography:** Jason Beaudoin and Keith Hurley

**Additional Flavor Text:** Tim Uren

**Playtesters:** "Lurkers in the Valley" Playtest Group (Ed Browne, Meric England, Loren Overby, Lisa Poff, and Vernon Wester), Christopher "Tarnis Phoenix" Seefeld, Dylan Vidas, James Voelker, Jason Walden, Touyee Yang, and Jamie Zephyr

**Art Coordinator:** Zoë Robinson

**Production Manager:** Gabe Laulunen

**FFG Lead Designer:** Corey Konieczka

**FFG Lead Producer:** Michael Hurley

**Publisher:** Christian T. Petersen

**Fordította:** fki

**Lektorálta:** gytibor

v.1.1

A magyar szabály tartalmazza a 2013. január 7-ig megjelent (v.1.2.1) Errata szerinti módosításokat is.

©2010 George R.R. Martin, ©2010 Fantasy Flight Publishing, Inc., all rights reserved. No part of this product may be reproduced without specific written permission. *A Song of Ice and Fire* ©2010, used under License. *Battles of Westeros*, *Wardens of the North*, *BattleLore*, the *BattleLore* logo, Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply, and the FFG logo are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games is located at 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, USA, and can be reached by telephone at 651-639-1905. Retain this information for your records.

Visit Us on the Web:

[WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM](http://WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM)



Műanyag figuráidnak az ábrán látható módon kell illeszkedniük a hozzájuk adott talpakba. A figuráik összeszerelésekor javasoljuk, hogy a játékosok használjanak műanyag-ragasztót. Ezzel megelőzhető a figurák szétesése játék közben.

