

# BATTLES OF WESTEROS™

A BATTLELORE™ GAME



## WARDENS OF THE WEST

NYUGAT ŐRZŐI

JÁTÉKSZABÁLYOK ÉS ÜTKÖZET TERVEK

UNOFFICIAL FAN CONTENT - NEM HIVATALOS FORDÍTÁS

## A NYUGAT ŐRZŐI

A *Battles of Westeros* (BOW) játék eme kiegészítője további egységekkel és parancsnokokkal bővíti a játékosok Lannister 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 Brax Lándzsás (vörös)
  - » 12 Nyugatföldi Nemzetőr (vörös)
  - » 8 Clegane Szerszámjász (vörös)
  - » 3 Egyedi Lannister 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
- 7 Térkép Lapka
- 3 Parancsnok Korong
- 9 Egység Zászló (minden színből - zöld, kék és vörös - három)
- 6 Katapult Jelző (mindegyikből kettő: zöld, kék és vörös)

## 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 kivételt 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 Lannister Házhoz 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).

### Tyryon Lannister



Tyryon Lannister, Jaime Lannister testvérbátyja, a szennyfolt a Lannister Ház csaknem tökéletes megjelenésén. Az „Ördögfióka” néven is ismert Tyryon, egy groteszk törpe, aki a nyílt erő helyett a fortély használatát kellett hogy megtanulja.

**Egység Képesség:** Amikor Tyryon egysége megsemmisít egy ellenséges egységet, akkor Tyryon játékos a választhatja ki, hogy az ellenfele, a következő fordulójában utasítás jelzőt, vagy Vezetés kártyát játsszon ki.

Ahhoz, hogy ez a képesség használható legyen, Tyryon ellenfelének rendelkeznie kell legalább egy utasítás jelzővel és egy Vezetés kártyával is. Továbbá, ha utasítás jelző kerül kiválasztásra, akkor Tyryon ellenfelének, az egyik utasítás jelzőjéhez valódi célponttal kell rendelkeznie (vagy két egyforma jelzője kell, hogy legyen). Tyryon ellenfelének mindig lehetősége van passzolni.

**Egyedi Képesség:** Fordítsd meg ezt a kártyát, amikor Tyryon fogságba esne. Hagyd figyelmen kívül a támadás eredményét és mozgasd el Tyryon egységét két térképmezővel, függetlenül a mozgás terepre vonatkozó megkötéseitől. Tyryon egysége nem fejezheti be a mozgását azon a térképmezőn, ahonnan elindult.

Mivel a támadást figyelmen kívül kellett hagyni, ezért sem előrenyomulás, sem pedig üldözés akciót nem lehet végrehajtani.

## Sandor Clegane



Sandor Clegane, más néven „A Véreb”, Gregor Clegane fiatalabb testvére, egy Lannister csatlós. Mivel a testvére megégette még gyerekkorában, Sandor egy rettenetes véreb formájú sisakot visel. Sandor egy rettegett harcos, aki kegyetlenül hatásos taktikával gázol keresztül ellenségein.

**Egység Képesség:** Rettegett.

**Egyedi Képesség:** Fordítsd meg ezt a kártyát a Parancs Fázis során. A Sandor által irányított egységek bármilyen utasítás jelzővel utasíthatók a fázis hátralevő részében.

## Daven Lannister



Daven Lannisternek, aki Jaime Lannister unokatestvére, oroslán-szerű megjelenése abból adódik, hogy megesküdött rá, hogy mindaddig nem vágatja le a haját, míg apja halálát meg nem bosszulja. És bár Robb Stark, azzal, hogy kivégezte Rickard Karstarkot, Daven apjának gyilkosát, elrabolta a bosszúállás lehetőségét, ő tovább hagyja nőni a haját. Daven egy tehetséges parancsnok, ő a „Nyugat Őrzője”.

**Egység Képesség:** Üldözés 1.

**Egyedi Képesség:** Fordítsd meg ezt a kártyát, amikor egy Davennel szomszédos baráti egység megsemmisül, de még mielőtt bármilyen kulcsszó kifejtené hatását. Daven egysége a megsemmisített egység térképmezőjére mozoghat és végrehajthat egy támadást egy szomszédos egység ellen.

## ÚJ EGYSÉGEK

A Lannister 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.

## Brax Lándzsások



A Lannisterekre felesküdt Brax Ház lándzsásainak az a feladata a csatamezőn, hogy megfékezzék a Stark nehézlóvaság viharos támadását. Bár a normál támadásokkal szemben sebezhetőbbek (csak 3-as erejük van), a **szálfegyverek** használata lehetővé teszi a Brax Lándzsások számára a hatékonyabb harcot a **lovás** egységek ellen.

A Lándzsások, formációk létrehozására is kaptak kiképzést és képesek különböző harci alakzatokat felvenni a játék folyamán. Az alakzat kiválasztása megváltoztatja teljesítményüket attól függően, hogy támadnak, vagy védekeznek.

## Nyugatföldi Nemzetőrök



A Nyugatföldi Nemzetőr egységek a környékbeli farmokról és falvakból verbuválódtak, az arany ígéretére, vagy inkább annak ígéretére, hogy halál vár rájuk, ha elmulasztják a Lannister Házat szolgálni. Tényleges harci kiképzés nélkül a nemzetőrök legfeljebb az ellenséggel szembeni létszámbeli fölényükre számíthatnak.

A kényszorosozott lakosokból kialakított egységek nem kockázatmentesek. A nemzetőr egységek **sakszerűtlenül** mozognak. Ezért őket nem lehet utasítás jelzők, vagy a Parancs Fázis során Vezetés kártyák segítségével felsorakoztatni. Emellett, bizonyos mértékben **hűtlenek** is, és hajlamosak a megfutamodásra, amikor szorult helyzetbe kerülnek.

## Clegane Szerszámíjászok



A Clegane Ház szerszámíjásza veterán harcosok, akik elég akcióban vettek már részt ahhoz, hogy tudásuk csiszolt legyen. A gyakorlatlan sorozottaktól eltérően, a Clegane Szerszámíjászok képesek **céltott lövéseket** leadni, miközben támadják az ellenséget.

## ÚJ KULCSSZAVAK

**Céltott Lövés** – Egyes egységek képesek fokozottabban fókuszálni és még pontosabb támadást végrehajtani, ezzel megnövelve a nagyobb találat bevitelének a lehetőségét. Egy ilyen kulcsszóval rendelkező egység, amelyik nem mozog, végrehajthat egy különleges támadást, céltott lövés segítségével.

Amennyiben így tesz, akkor ahelyett, hogy normál támadás kockával dobna a támadó egység harci besorolásának megfelelően, az egységet irányító játékos eldob egy utasítás jelzőt, hogy meghatározza a támadás harci besorolását (és ezzel a kockák számát). Például, az egység egy kék utasítás jelző eldobása esetén, 3 támadás kockával dob.

**Hűtlen** – A hűtlen egységek elmenekülnek a csatamezőről, ha a Házuk morálja túl alacsony. Az Átcsoportosítási Fázis Állapot Kondíciók Rendezése lépése során, ennek az egységnek a birtokosa megvizsgálja a morál skálát. Ha a birtokos Házának morálja zöld, akkor az ellenfél 1 kockával dob. Ha a birtokos Házának morálja sárga, akkor az ellenfél 2 kockával dob. Ha a birtokos Házának morálja vörös, akkor az ellenfél 3 kockával dob. A hűtlen egységeket külön-külön kell vizsgálni.

Minden olyan kidobott Morál eredményért, vagy pajzsért, amelyik megegyezik a hűtlen egység harci besorolásával, távolíts el egy figurát az egységből.

*Például, a Lannister játékos úgy fejezi be a kört, hogy a morál jelzője a morál skála sárga részén helyezkedik el. Most meg kell vizsgálnia, hogy a két hűtlen Nyugatföldi Nemzetőr egységből megfutamodnak-e figurák. Mindkettőt külön vizsgálja, és mindkettőhöz két kockával dob, mivel a Lannister morál sárga. Minden egyes Zöld Pajzsért (mivel mindkét egység zöld harci besorolású), vagy Morál eredményért, a Lannister játékosnak el kell távolítania egy figurát az vizsgált egységből.*

**Retteggett** – A retteggett egységek megfélemlítik az ellenséges egységeket. Az ellenséges egységek nem léphetnek ki (szándékos mozgással, vagy egy olyan egység megtámadásával, amellyel addig nem álltak összecsapásban) egy retteggett egységgel folytatott összecsapásból. A harc során az ellenséges egységeknek két térképmezőt kell visszavonulniuk minden egyes, az ilyen egység által kidobott Morál eredményért.

**Sűn (Formáció)** – Ez az egység +1 támadás kockát kap, de bármilyen közelharc támadás egy ilyen egység ellen, oldalba támadásnak minősül.

**Sakszerűtlen** – A sakszerűtlen egységek tipikusan fegyelmezetlenek, képtelenek összetett manőverek végrehajtására a csatamezőn. Az ilyen kulcsszóval rendelkező egységek nem képesek felsorakozni a Parancs Fázis során.

**Lándzsa Négyzög (Formáció)** – Ez az egység alapesetben -2 támadás kockát kap. Ellentámadáskor, illetve Búcsú Csapásnál ehelyett +2 kockát kap.

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

## KULCSSZÓ TÍPUS: FORMÁCIÓK

A **formáció** kulcsszó típus az egység különböző alakzatait mutatja, amelyeket az különböző helyzetekben vehet fel. Mindegyik alakzat bizonyos előnyöket (és néha hátrányokat) biztosít az egység részére. Az ilyen kulcsszóval rendelkező egység Egység Segédlet kártya 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 kártyáját melyik oldalával fordítja felfelé. Ezután megfordíthatja a kártyát, úgy, hogy a választott oldal felfelé legyen (hacsak már eleve nem úgy áll).

## KATAPULT JELZŐK



**Aktív Oldal**



**Inaktív Oldal**

Egyes ütközetek megkövetelik, hogy egy Ház használjon egy, vagy több katapultot. Ez a ház megkapja a megfelelő jelző(ke)t és a játéktérületére helyezi, hogy ezzel jelezze a katapult jelenlétét. A katapultok három harci besorolással rendelkezhetnek (zöld, kék és vörös) és potenciálisan pusztító erejű támadást képesek végrehajtani a csatamezőn kívülről, amely figyelmen kívül hagyja a rálátási vonalat (RLV). A zöld harci besorolású katapultok sokkal pontosabban lőnek, de hatótávolságuk kisebb, míg a vörös harci besorolású katapultok kevésbé pontosan lőnek, hatótávolságuk azonban nagyobb.

A jelző egyik oldala az **aktív katapultot**, a másik oldala pedig az **inaktív katapultot** jelenti. Amikor katapult jelzőket használsz egy ütközetben, akkor helyezd a katapult cél jelzőket (amely az alapjáték tartozékai) az egyforma oldalukkal felfelé fordítva egy kupacba, még az ütközet előtt, majd keverd össze őket.

Ha a katapult jelző az aktív oldalán van, akkor ez azt jelenti, hogy a katapult tüzelhet az Átcsoportosítási Fázis Állapot Kondíciók Rendezése lépés során, még mielőtt a többi állapot kondíció rendezésre kerülne. Amennyiben a katapult jelző az inaktív oldalával kezdi meg az Átcsoportosítási Fázist, akkor nem nyithat tüzet, hanem ehelyett át kell fordítani az aktív oldalára, hogy a következő Átcsoportosítási Fázisra tüzelésre készen álljon.

A katapulttal való tüzelés a következőképpen történik:

### 1. A célpont egység kiválasztása.

Válassz ki egy ellenséges egységet a katapult hatótávolságán belül (4 térképmező a zöld harci besorolású katapultnak, 6 a kéknek és 8 a vörösnek). Amikor a távolság megállapításra kerül, akkor az első térképmező, a játéktábla birtokos játékos felőli szélével szomszédos, bármelyik térképmező lehet. Az RLV-t figyelmen kívül kell hagyni.

### 2. A katapult találat megállapítása.

Dobj egyetlen kockával. Ha az eredmény színe megegyezik a katapult jelző színével, akkor a katapult célba talált.

### 3. Találat kiosztása (amennyiben találat történt).

Ha a katapult célba talált, akkor húzz véletlenszerűen egy katapult cél jelzőt. Rendezd a találatot a célpont egységen a felhúzott katapult cél jelző színének megfelelően: 2 találat a zöldért, 3 találat a kékért, 4 találat a vörösért. Ezután keverd vissza a katapult cél jelzőt a kupacba.

## 4. Fordítsd meg a katapult jelzőt.

Miután a katapult tüzelt, fordítsd át a katapult jelzőt az inaktív oldalára, akkor is, ha a támadás sikertelen volt.

## NYITÁS KÁRTYÁK (OPCIONÁLIS)



A Nyitás kártyák opcionálisak, amelyek a BOW alapjáték előny jelzője helyett használhatók. Kizárólag a két játékos, játék elején történő beleegyezésével 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 11 – 13 sorszámú ütközet terveket tartalmazza.

# 11. MENEKÜLÉS ZÚGÓBÓL



„Napok óta menekültünk az ellenség elől. A lovasságuk úgy vadászik ránk, mint a sebzett, pánikban lévő vadállat. Azonban még ebben az ideiglenes megalázó visszavonulásban is, fogaink és karmaink a helyükön vannak.

Amikor a lovasaik megpróbálnak átkelni a Vörös Ágon, ott találják majd lándzsásainkat készenlétben. Nagyobb létszámuk nem jelent majd előnyt számukra, amikor a sáros folyópartnak ugyanabban a keskeny nyomvonalában szelhetik csak át a folyamot. Majd meglátjuk, hogy ugyanazzal a lelkesedéssel üzik-e tovább a vadat, amikor saját halottjaikon kell átgázolniuk.”

- Terrance Crakehall

## A Lannisterek kezdenek.

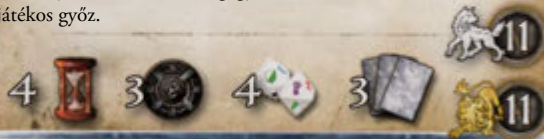
**Halál a Magasból** – A Stark játékos két vörös katapult jelzöt (aktív oldalukkal felfelé) helyez a játéktérületére, az ütközet előtt. Az ütközet folyamán használhatja őket, a szabálykönyv 5. oldalán található „Katapult Jelzők” részében leírtak szerint.

## GYŐZELEM

Az a játékos győz, aki több győzelmi ponttal rendelkezik a 4. 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.



## AZ ÜTKÖZET JÁTÉKELEMEI



RICKARD  
KARSTARK  
KARHOLD URA



ROBB  
STARK  
AZ IFJÚ  
FARKAS



x8



x16



x10



GREGOR  
CLEGANE  
A FOSZTOGATÓ



DEVAN  
LANNISTER  
A NYUGAT  
ORZŐJE



x4



x9



x4



x14



x2



x2



x4



x1



x1



x4



x3



x2



# 12. HÍVATLAN VENDÉGEK



„Nehéz lesz megvédeni Makkvárat egy akkora hadseregtől, mint amekkora erre közeledik. Makkvár gyenge védelme jól jött, amikor elfoglaltuk. Magunkénak nyilvánítottuk és elláttuk magunkat az itt élők élelmiszeréből és fegyvereiből. Egy rövid időre győztesnek éreztük magunkat és biztonságban. Azonban most, Makkvár tökéletlensége szinte hívogatja ellenségünket. Ezért előre lovagolunk, hogy nyílt terepen csapjunk össze az ellenséggel.

De nem hinném, hogy veszítünk. Szerszámíjásaink csapata több mint ötször annyi ellenséggel is felér, ha megfelelő irányítást kap. Egy remek stratégia még a legnyomorultabb kunyhót is bevehetetlen erődé változtathatja.”

- Terrance Crakehall

## A Starkok kezdenek.

A **Félemler Hordája** – Minden **lovas** Lannister egység megkapja a **klántag** tulajdonságot ebben a forgatókönyvben.

### GYŐZELEM

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



## AZ ÜTKÖZET JÁTÉKELEMEI



RICKARD  
KARSTARK  
KARHOLD URA



MAEGE  
MORMONT  
A MEGVÉSZET  
ÜRNŐJE



HORDÓ  
UMBER  
A HORDÓ



x8



x22



x11



x6



TYRION  
LANNISTER  
AZ  
ÖRDÖGFIOKA



KEVAN  
LANNISTER  
A MEGBÍZHATÓ  
KAPITÁNY



DEVAN  
LANNISTER  
A NYUGAT  
ÖRZŐJE



x8



x11



x6



x8



x10



x1



x4

x4



x1



x4



x2



x3



x4



x1



x6



x3





# 13. AZ OROSZLÁN ÉS A SZŰZ



„A Nyugatföldről érkezett nemzetörökkel együtt, seregünk létszáma ismét jelentős lett, azonban a nagyobb erőknek ára is van. Most már túl sokan vagyunk ahhoz, hogy váratlanul vehessük be Rózsaszűzvárat, mivel teljes védelmi készütségbe lesznek, mire odaérünk. És akár ez a védelem bizonyul majd túl félelmetesnek, akár a sors fordul majd ellenünk váratlanul, a parancsnokaink megtapasztalhatják majd, hogy ezek az a mihaszna nemzetöröknek nincs gyomruk a harchoz, és elmenekülhetnek a csatáról. Gyorsan kell lecsapni rájuk, hogy megmutassuk, mi is az igazi vitézség.”

- Terrance Crakehall

## A Starkok kezdenek.

### GYŐZELEM

Az a játékos győz, aki több győzelmi ponttal rendelkezik 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 GYP a magasabb morállal rendelkező Háznak (a játék végén)

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

### AZONNALI GYŐZELEM

Amennyiben bármelyik játékos a fennhatósága alá vonja az összes célpontot az egyik kör végére, akkor az a játékos azonnal győz.



## AZ ÜTKÖZET JÁTÉKELEMEI



RICKARD  
KARSTARK  
KARHOLD URA



ROBB  
STARK  
ÉSZAK  
KIRÁLYA



x16



x10



x6



ADDAM  
MARBRAND  
ASHEMARK  
HARCOSA



GREGOR  
CLEGANE  
A VÉREB



x9



x12



x8



x5



x8



x3



x2



x4



x4



x1



x2



x7



## CREDITS

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

Inspired by the classic game created by Richard Borg

**Editing:** Mark O'Connor

**Graphic Design:** Andrew Navaro

**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:** Aaron Panagos

**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), 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 ([fki@freemail.hu](mailto:fki@freemail.hu))

**Lektorálta:** gytibor

v.1.0

A magyar szabály tartalmazza a 2013. március 9-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 West*, *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)



Thank you for purchasing *Wardens of the West*.

Your figures should fit into the included bases as shown below. However, normal factory variances may cause figures to not attach securely. If this is the case, you can solve the problem by adding a small amount of glue to the figures' tabs before inserting the tabs into the bases.

Enjoy the game!

