

Maël Brunet & Julien Chaput

IRONWOOD

STAL I DUCHY



INSTRUKCJA

TWÓRCY

Projekt gry

Maël Brunet & Julien Chaput

Rozwój

Frigyes Schöberl

Rozwój trybu Solo

Marcel Dragomir

Jace Ravensburg

Dodatkowe opracowanie:

Viktor Péter

Robin Hegedűs

Kierownik artystyczny projektu

Frigyes Schöberl

Okladka i ilustracje kart

Qistina Khalidah

Projekt graficzny

Villő Farkas

Albert Bochnert

Redakcja instrukcji

Frigyes Schöberl

Opracowanie graficzne instrukcji

Albert Bochnert

Moduł na Tabletop Simulator

Réka Major

Testerzy gry

Patrick Szypra, Kelly Cassidy, Matthias Jäger, Bryan Yan, Manuel Cabrera, Dylan Farrell, Joe Cerminara, Sean Yen, Federico Piccirilli, Lea Brit Anna Jansen, Ryan Beall, Shane Ryan, Tyler Exsted, Jacques Verhelst, Rob Del Gaizo, Guppy Jones, Hendri Adriaens, Tobias Wolf, lukash_c2982, Freakinger, tuffff, simon_64891, matze4269

Tłumaczenie

Damian Mazur

Redakcja

Grzegorz Polewka

Skład

Radosław Dawid

PORTAL GAMES.

PORTAL GAMES Sp. z o.o.

ul. H. Sienkiewicza 13, 44-190 Knurów

© 2026 Portal Games Sp. z o.o. (edycja polska)

Wszystkie prawa zastrzeżone.

Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o nich nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: portalgames.pl/pl/reklamacje/

Wspieramy każdą naszą grę – także po jej wydaniu. Choć nasi redaktorzy i współpracownicy pieczołowicie sprawdzają i szlifują materiały z gry, czasem – nieraz po miesiącach czy wręcz latach od premiery – pojawia się konieczność wprowadzenia drobnych korekt, zmian czy ulepszeń. Zobowiązujemy się wprowadzać do instrukcji niezbędne zmiany, bazując na opiniach społeczności graczy i doświadczeniu autorów. Aktualną instrukcję, a często także dodatkowe materiały (np. minirozszerzenia, FAQ), znajdziesz na naszej stronie internetowej: <https://sklep.portalgames.pl/ironwood>



SPIS TREŚCI

	Spis treści	3
	Informacje ogólne	4
	Komponenty	5
	Przygotowanie do rozgrywki	6
	Koleje i Latarnie	8
♦	Koleje	8
•	Umieszczanie Toru	8
•	Rozszerzony Ruch	10
•	Szybkie Wsparcie	11
♦	Latarnie	12
•	Naładowane i Rozładowane Latarnie	12
•	Przenoszenie Latarni	12
•	Ładowanie Latarni	13
•	Duch Walki	13
•	Rozładowywanie	13
	Konstrukty i Istoty Pierwotne	14
♦	Poruszanie się	14
•	Poruszanie się z Drużyną/Wojownikiem	14
•	Darmowy Ruch	14
♦	Zdolności	15
•	Wyjaśnienie zdolności	15
♦	Walka	18
	Przebieg Walki z rozszerzeniem	19



PRZEGLĄD GRY

Gdy Pancerny Klan bezlitośnie drążył w głąb gór krainy Ironwood w poszukiwaniu magicznych Kryształów Larimoru, odkrył rzadki i potężny nowy materiał, który nazwał stalą. Z jej pomocą wykuli potężne **Konstrukty** – unikalne, wysoce wyspecjalizowane maszyny wsparcia – oraz rozpoczęły rozwój rozległej **sieci kolejowej** łączącej ich górskie osady, aby szybciej przemieszczać swoje siły.

Jednak ich lekkomyślne wykopaliska przypadkowo zakłóciły spoczynek pradawnych duchów, oddawna ukrytych w mrocznych głębinach. Przebudzone istoty dołączyły do wojny – sprzymierzając się z Plemieniem Puszczy. Plemię nazwało je **Istotami Pierwotnymi** – żywiołowymi ucieleśnieniami wiatru, ognia, wody i ziemi. Wraz z nimi przybyły Vulpyrie – lisicopodobne duchy, przenoszone przez Plemię Puszczy w zaklętych **Latarniach**. Tym sposobem mogą obdarzyć swoich sojuszników magiczną siłą podczas bitwy.

Ironwood: Stal i Duchy wprowadza dwa nowe moduły, które można dodać do podstawowej gry – osobno lub razem. Moduł Kolej i Latarnie wprowadza nowe mechaniki i specjalne karty, natomiast moduł Konstrukty i Istoty Pierwotne zapewnia obu frakcjom nowy typ jednostek, z których każda posiada cztery różne zdolności.



Rozszerzenie Trybu Solo

Połączoną instrukcję – łączącą zasady trybu solo dla rozszerzenia z trybem solo dla gry podstawowej – można pobrać z naszej strony internetowej.



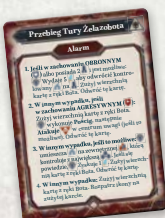
Zeskanuj kod QR dla cyfrowej
wersji instrukcji solo.

KOMPONENTY

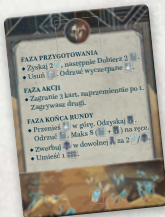
Komponenty Pancernego Klanu



15 kart
Specjalnych



1 karta Przebiegu
Tury Żelazobota



1 karta nakładki
Pancernego Klanu



8 kart Konstruktyw
(4 dla trybu Solo)



2 znaczniki
Konstruktyw
(dwustronne)

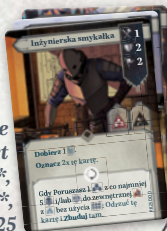


6 Torów



Skrót
zasad
Żelazobota

Nowe
wersje kart
PK18*,
PK23*,
PK25



Komponenty Plemienia Puszczy



15 kart
Specjalnych



2 znaczniki Latarni
(dwustronne)



1 Skróć zasad
Lasobota



8 kart Istot
Pierwotnych
(4 dla trybu Solo)

* Poprawione wersje kart PK18, PK23 zamień z ich odpowiednikami z gry podstawowej.

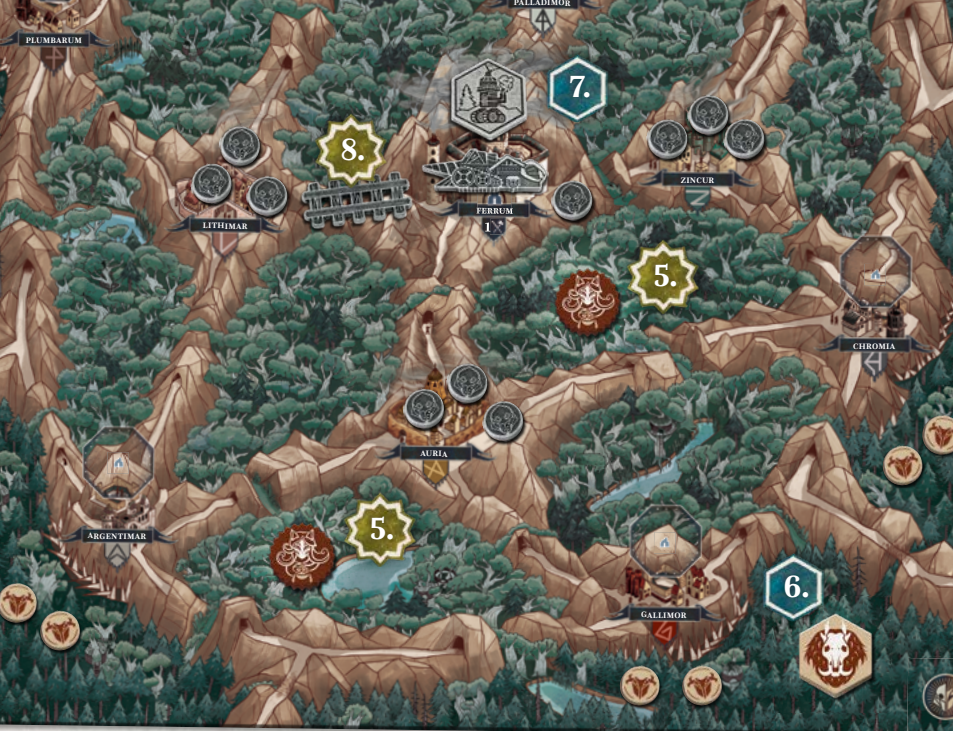
PRZYGOTOWANIE DO ROZGRYWKI

Poniższa sekcja opisuje wspólne przygotowania obu modułów rozszerzenia.

Kroki związane z modulem **Koleje i Latarnie** są oznaczone symbolem , natomiast kroki związane z modulem **Konstrukty i Istoty Pierwotne** są oznaczone symbolem .

Jeśli nie korzystacie z jednego z tych modułów, po prostu pomińcie kroki oznaczone ikoną tego modułu (, ) podczas przygotowania do rozgrywki.

-  1. Każdy gracz tasuje karty Specjalne z dodatku z talią kart Specjalnych swojej Frakcji. Zamieńcie kartę PK25 z talii Pancernego Klanu na kartę PK25DOD.
-  2. Umieście Tory w zasięgu Dowódcy Pancernego Klanu.
-  3. Dowódca Pancernego Klanu umieszcza kartę nakładki Pancernego Klanu na skrócie zasad na swojej planszy Gracza.
-  4. Przed dobraniem początkowej karty Przepowiedni dla Wodza, Dowódca i Wódz potajemnie wybierają odpowiednio kartę Konstruktu i kartę Istoty Pierwotnej, po czym jednocześnie je ujawniają. Każdy gracz umieszcza swoją wybraną kartę obok swojej planszy Gracza.
-  5. Po dobraniu i zapoznaniu się ze swoją początkową kartą Przepowiedni, Wódz Plemienia Puszczy umieszcza obie Latarnie, stroną Rozładowaną do góry, na dwóch różnych wewnętrznych Lasach.
-  6. Następnie Wódz umieszcza znacznik Istoty Pierwotnej – odpowiadający wybranej karcie Istoty Pierwotnej – na dowolnym zewnętrznym Lesie.
-  7. Dowódca umieszcza znacznik Konstruktu – odpowiadający wybranej karcie Konstruktu – na Ferrum.
-  8. Dowódca Pancernego Klanu umieszcza jeden Tor między Ferrum a wybraną przez siebie wewnętrzną Górą.



KOLEJE I LATARNIE

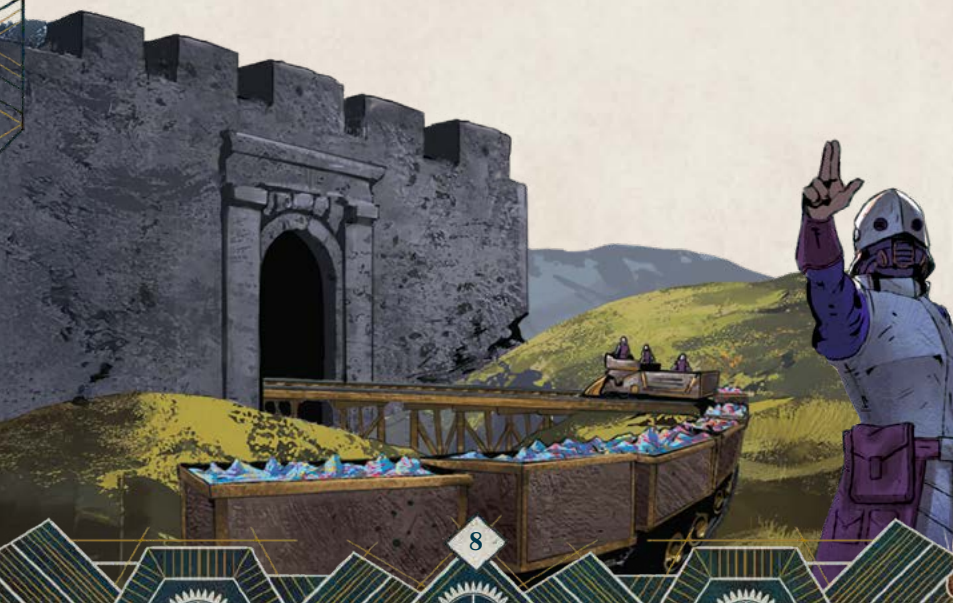
Koleje

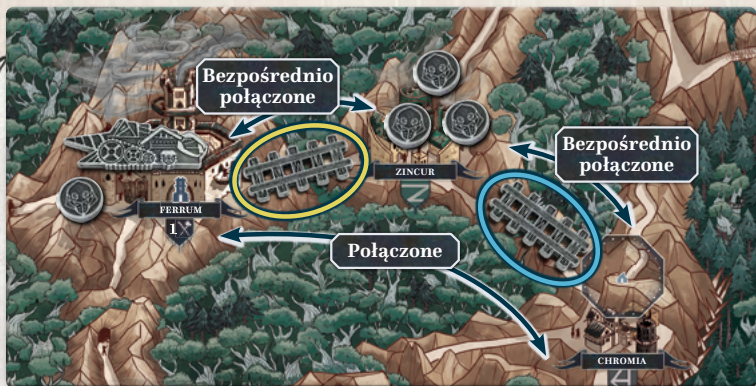
Od czasu odkrycia rzadkiego, lecz potężnego nowego materiału, Pancerny Klan wytycza linie kolejowe przez góry, łącząc swoje odległe twierdze niemi stali. Ta stale rozrastająca się sieć nie tylko przyspiesza marsz ich Drużyn przez wysokie przełęcze, ale także pozwala im przenosić siły tam, gdzie są one najbardziej potrzebne.

◆ Umieszczanie Toru

Na koniec Rundy, jako ostatni krok *Fazy Końca Rundy*, Dowódca Pancernego Klanu umieszcza 1 Tor **między dowolnymi dwiema Górami** (jeśli nie ma tam jeszcze umieszczonego Toru). Umieszczony Tor jest uznawany za **bezpośrednio połączony** z dwiema sąsiednimi Górami, a te Góry są uznawane za **bezpośrednio połączone ze sobą**.

Góry połączone Torami tworzą Sieć Kolejową. Wszystkie Góry w tej samej Sieci Kolejowej są uznawane za połączone.





Ferrum i Zincur są bezpośrednio połączone, podobnie jak Zincur i Chromia. Ferrum i Chromia należą do tej samej Sieci Kolejowej i są uznawane za połączone, ale nie bezpośrednio, ponieważ pomiędzy nimi leży Zincur. Tor oznaczony kolorem żółtym jest bezpośrednio połączony z Ferrum, natomiast ten oznaczony kolorem niebieskim nie jest.



WAŻNE:

Tory można umieszczać wyłącznie na Górskich Grzbietach i nigdy nie mogą one przecinać Lasu.



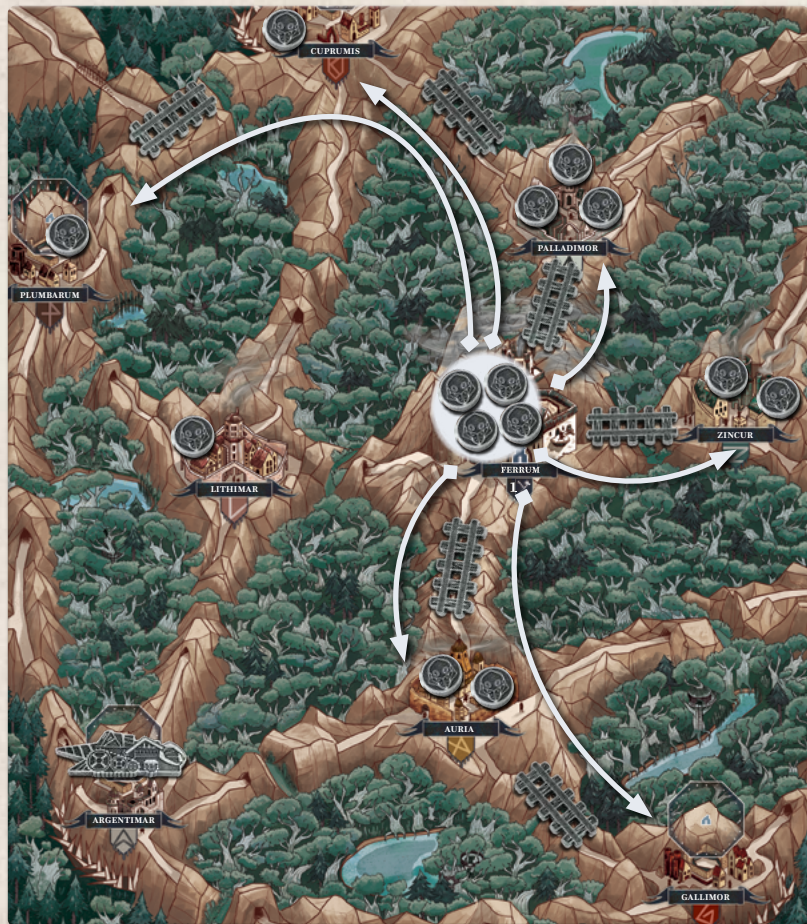
Umieszczony Tor nie przeszkadza Wojownikom Plemienia Puszczy w poruszaniu się między Lasami sąsiadującymi z tym Torem.

Liczba Torów jest ograniczona do 6. Jeśli gra nakazuje umieścić Tor (zarówno podczas Fazy Końca Rundy, jak i w wyniku efektu karty Specjalnej), a nie ma już dostępnych komponentów Toru, pominięte to umieszczenie. Raz umieszczone Tory nie mogą zostać przesunięte.

◆ Rozszerzony Ruch

Gdy poruszasz Drużynę Pancernego Klanu znajdującą się na Górze połączonej z Siecią Kolejową, możesz poruszyć tę Drużynę na dowolną inną Górę w tej Sieci Kolejowej. Jest to traktowane jako rozszerzenie standardowego działania akcji **Poruszanie się**.

Dzięki Rozszerzonemu Ruchowi Drużynę można poruszyć na dowolną Górę w Sieci Kolejowej, o ile trasa jest nieprzerwanie połączona Torami, niezależnie od jej długości.



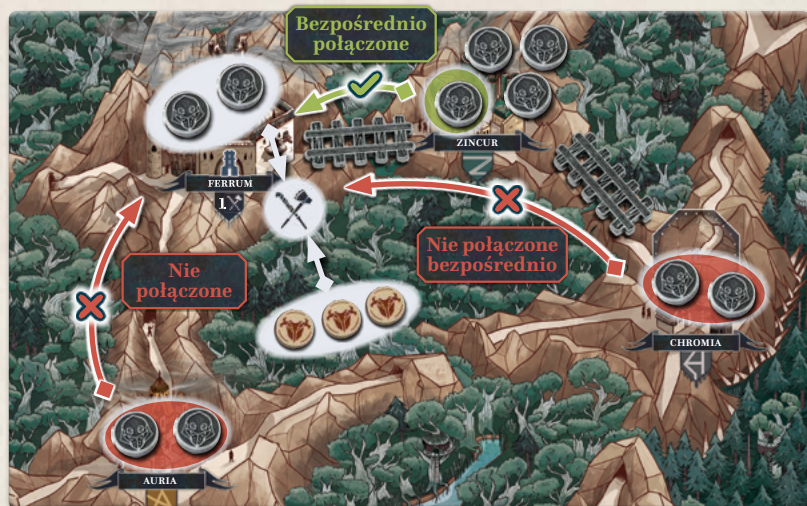
Możesz rozdzielić swoją Drużynę **przed** rozpoczęciem Rozszerzonego Ruchu, tak jak przed wykonaniem standardowej akcji **Poruszania się**. Jednak po rozpoczęciu Rozszerzonego Ruchu przemieszczana Drużyna nie może być już dalej rozdzielona, częściowo pozostawiana ani łączona z dodatkowymi jednostkami Pancernego Klanu podczas swojej podróży.

Golemy i Konstrukty również mogą być poruszane w ramach Rozszerzonego Ruchu.

Wiertło jednak nie korzysta z Sieci Kolejowej – jego ruch nie może być rozszerzany za pomocą Torów.

◆ Szybkie Wsparcie

Na początku Walki, **przed umieszczeniem jakichkolwiek kart**, Dowódca Pancernego Klanu może **Poruszyć dokładnie 1 Wojownika Pancernego Klanu z sąsiadującej Góry na Górę**, na której toczy się Walka, jeśli są one **bezpośrednio połączone Torem**. Przemieszczony Wojownik staje się następnie częścią Drużyny biorącej udział w tej Walce.



Szybkie Wsparcie nie jest możliwe, jeśli w Walce nie ma żadnych jednostek bojowych Pancernego Klanu (tj. gdy dochodzi do Bitwy bez Walki). Przemieszczony Wojownik Pancernego Klanu może w ten sposób dołączyć wyłącznie do już istniejącej Drużyny.

Latarnie

Vulpyrie, pradawne duchy, które niegdyś strzegły snu Istot Pierwotnych, są teraz zmuszone do opuszczenia górskich głębin. Jednak świat na powierzchni wyczerpuje ich magię, zmuszając je do szukania schronienia w mistycznych zewnętrznych lasach. Aby temu zaradzić, Plemię Puszczy zakłęto je w Latarnie, swobodnie przenoszone przez Wojowników. Dzięki temu Vulpyrie mogą wesprzeć ich w walce w wewnętrznych lasach. Po naładowaniu Latarni esencją Vulpyrii, potęgą ducha może zostać w każdej chwili uwolniona.

◆ Naładowane i Rozładowane Latarnie



Plemię Puszczy rozpoczyna grę z dwiema Rozładowanymi Latarniami. **Rozładowaną** Latarnię można przenosić, ale nie posiada żadnego efektu, dopóki nie zostanie zabrana do zewnętrznego Lasu, gdzie natychmiast zostaje Naładowana esencją ducha Vulpyrii.



Gdy tylko Rozładowana Latarnia zostanie przeniesiona do zewnętrznego Lasu, natychmiast zostaje Naładowana. **Naładowana** Latarnia zapewnia noszącej ją Drużynie Plemienia Puszczy zdolność Ducha Walki Latarni, a ponadto niektóre efekty kart Specjalnych wymagają, aby Latarnia była Naładowana.

Plemię Puszczy nigdy nie może mieć więcej niż 2 Latarni, a Latarni nie można usunąć z gry.

◆ Przenoszenie Latarni

Tak jak Totemy, Latarnie nie mogą poruszać się samodzielnie i **muszą być przenoszone przez Wojownika Plemienia Puszczy**, niezależnie od tego, czy są Naładowane, czy Rozładowane. Wojownik może jednocześnie przenosić tylko jedną Latarnię, a Latarnie mogą poruszać się wyłącznie wraz ze swoim nosicielem, jednak mogą zostać przekazane innemu Wojownikowi podczas rozpatrywania efektu **Poruszania się**. Jeden Wojownik nie może jednocześnie przenosić Latarni i Totemu.

Jeśli Drużyna Plemienia Puszczy z Latarnią zostanie pokonana i zmuszona do odwrotu lub jeśli po walce nie pozostanie żaden Wojownik, nie poruszajcie ani nie usuwajcie Latarni. Zostawcie ją tam, gdzie była. Jeśli Wojownik Plemienia Puszczy wróci do tego Lasu, może podnieść taką Latarnię.

◆ Ładowanie Latarni

Rozładowana Latarnia zostaje Naładowana, gdy Wojownik Plemienia Puszczy poruszy się razem z nią do zewnętrznego Lasu. Gdy tylko znacznik Latarni zostanie umieszczony na zewnętrznym Lesie, odwróćcie go na Naładowaną stronę. Od tego momentu Wódz może korzystać ze zdolności Ducha Walki Latarni.

Naładowana Latarnia staje się Rozładowana, gdy zdolność Ducha Walki zostanie użyta w Walce lub gdy wymaga tego efekt zagranej karty Specjalnej. Aby Naładować ją ponownie, Latarnię należy zanieść do dowolnego zewnętrznego Lasu, po czym odwrócić znacznik z powrotem na Naładowaną stronę.

◆ Duch Walki

Na początku rozpatrywania Walki (po wykonaniu Szybkiego Wsparcia, jeśli miało miejsce, ale przed umieszczeniem kart), jeśli w Walce bierze udział Wojownik Plemienia Puszczy niosący Naładowaną Latarnię, Wódz Plemienia Puszczy **może Rozładować tę Latarnię**, odwracając ją na stronę Rozładowaną.



WAŻNE: Jeśli Walka ma miejsce na Górze z Kuźnią (w tym Ferrum), zdolność Ducha Walki nie może zostać użyta.

Jeśli Latarnia została Rozładowana, Wódz **umieszcza dwie karty zamiast jednej, ale jedna z nich musi być kartą Podstawową, a druga kartą Specjalną**. Jeśli Wódz nie ma na ręce karty Podstawowej lub karty Specjalnej, nie może użyć Ducha Walki. Jeśli w Walce bierze udział więcej niż jedna Naładowana Latarnia, Wódz nadal może Rozładować tylko jedną z nich i tylko raz użyć zdolności Ducha Walki.

◆ Rozładowanie

Niektóre z nowych kart Specjalnych wprowadzają nowe słowo kluczowe: **Rozładuj**. Zawsze gdy karta nakazuje ci **Rozładować**, po prostu odwróć wskazany przez efekt znacznik Naładowanej Latarni na stronę Rozładowaną bez rozpatrywania zdolności Ducha Walki. Jeśli Latarnia została Rozładowana w zewnętrznym Lesie, aby ją Naładować, trzeba ją zanieść do innego zewnętrznego Lasu.



KONSTRUKTY I ISTOTY PIERWOTNE

Starożytne legendy mówią o najstarszych duchach – uosobieniach czterech pierwotnych żywiołów – pogrążonych w wiecznym śnie głęboko pod najwyższymi górami. Lecz legendy ożyły, gdy ekspedycja Pancernego Klanu zakłóciła ich spoczynek... Aby przywrócić równowagę sił, najwięksi inżynierowie Pancernego Klanu wykuli potężne Konstrukty z nowo odkrytej stali, stworzone, by stawić czoła Istotom Pierwotnym.



Poruszanie się

Konstrukty i Istoty Pierwotne mogą poruszać się na dwa sposoby: razem z Drużyną lub Wojownikiem albo wykonując Darmowy Ruch. Jeśli gracie z Kolejami, Konstrukty mogą być również przemieszczane przez Sieć Kolejową (zobacz Koleję na stronie 8).

♦ Poruszanie się z Drużyną/Wojownikiem

Jeśli na Górze znajduje się Konstrukt razem z Drużyną Pancernego Klanu i ta Drużyna zostaje przemieszczona, Konstrukt może zostać **przemieszczony razem z tą Drużyną**.

Jeśli w Lesie znajduje się Istota Pierwotna razem z Wojownikami Plemienia Puszczy i Wojownik Plemienia Puszczy porusza się, Istota Pierwotna może zostać **przemieszczona razem z tym Wojownikiem**. Jeśli Istota Pierwotna zostanie w ten sposób poruszona do Lasu, w którym znajduje się inny Wojownik Plemienia Puszczy, który jeszcze się nie poruszył, i Wódz nadal może poruszać Wojownikami, Istota Pierwotna może dołączyć do tego drugiego Wojownika i poruszyć się razem z nim ponownie.

♦ Darmowy Ruch

Konstrukty i Istoty Pierwotne mogą również poruszać się samodzielnie. **Raz na turę, przed zagranieniem karty lub po zakończeniu rozpatrywania efektów zagranej karty**, gracz może przemieścić swój Konstrukt na sąsiadującą Górę lub swoją Istotę Pierwotną na sąsiadującą Las. To tzw. **Darmowy Ruch**.

Kiedy gracz wykonuje Darmowy Ruch Konstruktem lub Istotą Pierwotną, **umieszcza znacznik na polu Darmowego Ruchu na jego/jej karcie**, aby wskazać, że Darmowy Ruch został wykorzystany. Jeśli na karcie nie ma już dostępnych pól Darmowego Ruchu, Darmowy Ruch dla Konstruktu lub Istoty Pierwotnej jest niedostępny do końca Rundy. Usuńcie wszystkie znaczniki z pól Darmowego Ruchu w *Fazie Przygotowania*, wszystkie pola Darmowego Ruchu są ponownie dostępne w rozpoczynającej się Rundzie.



Zdolności

Każdy Konstrukt i każda Istota Pierwotna posiada własną, unikalną zdolność. Każda zdolność ma **warunek, który musi zostać spełniony**, aby można było z niej skorzystać. Sposób działania tych zdolności jest wyjaśniony na każdej karcie Konstruktu i Istoty Pierwotnej.

◆ Wyjaśnienie zdolności



WOJENNA KUŹNIA

Możesz użyć jej zdolności na samym początku *Fazy Końca Rundy*, zanim odrzucisz zagrane karty Specjalne i odzyskasz zagrane karty Podstawowe.



STEROWIEC

Po zagraniu karty Podstawowej i zakończeniu jej rozpatrywania możesz również wziąć Sterowiec i umieścić go na dowolnej Górze. Podczas powyższego przenoszenia Sterowca możesz również przenieść do 2 Wojowników Pancernego Klanu wraz ze Sterowcem (z tej samej Góry i na tę samą Górę).

Sterowiec nie może korzystać z Darmowego Ruchu.



PEŁZACZ

Możesz użyć jego zdolności po rozpoczęciu Walki (jeśli Pełzacz bierze w niej udział), ale zanim zostaną umieszczone jakiegokolwiek karty.

LOKOMOTYWA

Podczas przygotowania do gry, gdy otrzymujesz polecenie umieszczenia Toru połączonego z Ferrum, umieść jeden dodatkowy Tor między dwiema dowolnymi Górąmi.

W trakcie gry Lokomotywa może poruszać się wyłącznie pomiędzy Górąmi połączonymi Torami. Jeśli efekt usunie jedyny Tor połączony z Górą, na której jest Lokomotywa, Lokomotywa zostaje tam uwięziona, dopóki nie zostanie umieszczony kolejny Tor połączony z tą Górą.

Po zakończeniu ruchu Lokomotywy (zarówno w wyniku efektu akcji **Poruszania się**, jak i Darmowego Ruchu) możesz poruszyć 1 Wojownika Plemienia Puszczy z Lasu sąsiadującego z Górą, na której Lokomotywa zakończyła swój ruch.

Nie możesz poruszyć Latarni ani Totemu w wyniku zdolności Lokomotywy. Jeśli w Lesie był tylko 1 Wojownik (i miał Latarnię/Totem), możesz go poruszyć, nie zmieniając pozycji Latarni/Totemu.

Lokomotywa nigdy nie wykonuje Odwrotu po pokonaniu. Jeśli Drużyna Pancernego Klanu z Lokomotywą zostanie pokonana w walce, tylko Drużyna się wycofuje; Lokomotywa pozostaje na swojej aktualnej Górze.





ISTOTA WODY

Możesz dobrać 1 dodatkową kartę Specjalną – tylko podczas pierwszej *Fazy Przygotowania*.

Możesz użyć jej zdolności tylko wtedy, gdy Istota Wody poruszyła się w tej turze. Po tym, jak się poruszyła, Istota Wody zapewnia +1 do Obrony w każdej Walce, w której jest obecna do końca twojej aktualnej tury.



ISTOTA ZIEMI

Możesz użyć jej zdolności na samym początku *Fazy Końca Rundy*, zanim odrzucisz zagrane karty Specjalne i odzyskasz zagrane karty Podstawowe.

Ta zdolność może zostać uruchomiona tylko raz, nawet jeśli więcej niż jeden Totem spełnia jej warunek.



ISTOTA OGNI

Nie możesz użyć jej zdolności, jeśli rozpocząłeś Walkę przez zagranie karty Podstawowej, ani jeśli Walkę rozpoczął twój przeciwnik.

Przed umieszczeniem kart możesz dobrać 3 nowe karty, Spalić 2 z nich (uruchamiając efekty Spalenia, jeśli takie występują) i umieścić pozostałą kartę. Po dobraniu 3 kart musisz umieścić jedną z nich.

Jeśli Duch Walki zostanie aktywowany w tej samej Walce, najpierw rozpatrz zdolność Istoty Ognia, a następnie wybierz kartę Podstawową z ręki i umieść ją razem z pozostałą dobraną kartą Specjalną.



ISTOTA WIATRU

Możesz użyć tej zdolności tylko na początku swojej tury (przed zagranie jakichkolwiek kart i użyciem Darmowego Ruchu) oraz jeśli Latarnia została Rozładowana w tym samym Lesie co Istota Wiatru. Jeśli Istota Wiatru sąsiaduje z Wiertłem, weź 1 Kryształ z jego obszaru Ładunku (jeśli taki jest) i dodaj go do swoich dostępnych Kryształów. Jeśli sąsiaduje z Ferrum, możesz zamiast tego wziąć 1 Kryształ z dostępnych Kryształów przeciwnika i dodać go do swoich.

Walka

Oprócz swoich unikalnych zdolności Konstrukty i Istoty Pierwotne zapewniają również +1 do Dominacji w Walce, co jest także wskazane na ich karcie. Wartość bojowa Konstruktyw i Istot Pierwotnych **zawsze ma zastosowanie** podczas rozpatrywania Walki, jeśli biorą udział w Walce (tj. znajdują się na tej samej Górze lub w tym samym Lesie co Drużyna uczestnicząca w Bitwie).

Mimo że mają wartość bojową, Konstrukty i Istoty Pierwotne **nie są traktowane jako jednostki bojowe**, dlatego:

- ◆ nie mogą samodzielnie kontrolować Góry/Lasu,
- ◆ nie mogą samodzielnie inicjować Bitwy,
- ◆ nie mogą zostać zaatakowane, dopóki nie towarzyszy im co najmniej 1 jednostka bojowa (Wojownik/Golem),
- ◆ nie można przypisać im Obrażeń,
- ◆ nigdy nie mogą zostać usunięte z mapy.

Jeśli Drużyna, której towarzyszą, zostanie pokonana w Walce, Konstrukty lub Istota Pierwotna musi wykonać Odwrot razem z tą Drużyną (z wyjątkiem Lokomotywy, zobacz str. 16). Jeśli w pokonanej Drużynie nie pozostały żadne jednostki bojowe, Konstrukty lub Istota Pierwotna może zostać zmuszony(-a) do samodzielnego Odwrotu. W przypadku wzajemnego wyeliminowania się obu stron, Konstrukty i Istoty Pierwotne (jeśli brały udział w Walce) nie wykonują Odwrotu (ponieważ nie ma zwycięzcy Walki).



PRZEBIEG WALKI Z ROZSZERZENIEM

Bitwa została zainicjowana
Czy są wrogie jednostki bojowe?

TAK

Zdolności „**podczas Walki**”
są uruchamiane



Dowódca może użyć
Szybkiego Wsparcia



Wódz może aktywować
Ducha Walki

Atakujący może opcjonalnie
umieścić kartę

Obrońca może opcjonalnie
umieścić kartę

Ujawnijcie umieszczone karty i kontynuujcie rozpatrywanie Walki
(strona 16 instrukcji gry podstawowej).

NIE

Bitwa zostaje
rozpatrzona bez Walki.
Wygrywa atakujący.



*Zdolność Pelzacza
może zostać
uruchomiona*

*Nie może
aktywować, jeśli jest
Kuznia*



*Wódz rozpatruje
Ducha Walki, jeśli
został aktywowany*



*Zdolność Istoty
Ognia może zostać
uruchomiona*



*Wódz rozpatruje
Ducha Walki, jeśli
został aktywowany*

