

STRATEGIA | STRATEGY

Wozy dostawcze Supply Wagons

Dżoker

Przed rozstawieniem postaci, zaczynając od drugiego gracza, każdy gracz umieszcza jeden 50 mm **znacznik wozu** (z cechami: rozmiar 3, blokujący, nieprzebyty, dobra osłona, przyjazny) w całości, w swojej strefie rozstawienia (nie na terenie).

ZASADY DODATKOWE

Postać (inna niż pomocnik / Peon), której podstawka styka się ze **znacznikiem wozu** może wykonać (1) **interakcję**, aby przesunąć **znacznik** w dowolnym kierunku ignorując interweniujące postacie.

Znacznik wozu zatrzymuje się, gdy zetknie się z nieprzebytym terenem. Jeżeli zetknie się ze **znacznikiem terenu** usuń go i kontynuuj przesuwanie. Nie może zakończyć przesuwania znacznika wozu na podstawie postaci. Odległość, na którą można przesunąć znacznik zależy od rozmiaru podstawki postaci:
30 mm - do 2"; **40 mm** - do 3"; **50 mm** - do 4".

PUNKTY ZWYCIĘSTWA

Na końcu każdej tury (oprócz pierwszej) drużyna, której przyjazny **znacznik wozu** znajduje się przynajmniej częściowo po stronie przeciwnika otrzymuje 1PZ.

WERSJA 1.0 | GG18

STRATEGIA | STRATEGY

W celu uzyskania informacji Ply for Information



W dowolnej turze (oprócz pierwszej), postać (inna niż pomocnik / Peon) może wykonać (1) **interakcję**, z wroga postacią, którą angażują postacie nieposiadające **stanu Zgromadzone informacje**, aby otrzymać następujący stan do końca gry:

Zgromadzone informacje: Usuń ten stan, gdy postać otrzyma ciężkie obrażenia.

Stan Zgromadzone informacje można otrzymać tylko w sposób określony w tej strategii.

PUNKTY ZWYCIĘSTWA

Na końcu każdej tury (oprócz pierwszej) drużyna, która ma w grze więcej postaci ze **stanem Zgromadzone informacje** otrzymuje 1PZ. Następnie należy usunąć wszystkie **stany Zgromadzone informacje** z każdej postaci w grze.

WERSJA 1.0 | GG18

STRATEGIA | STRATEGY

Symbole władzy Symbols of Authority



Przed rozstawieniem postaci, zaczynając od drugiego gracza, każdy gracz umieszcza trzy 50 mm **znaczniki strategii** (z cechami: rozmiar 5, blokujący, nieprzebyty, dobra osłona) w całości po swojej stronie stołu (nie w strefie rozstawienia), przynajmniej w odległości 10" od innego swojego **znacznika strategii**. **Znaczniki** nie mogą stykać się z nieprzebytym terenem.

ZASADY DODATKOWE

W dowolnej turze (oprócz pierwszej), postać (inna niż pomocnik / Peon) może wykonać (1) **interakcję**, której celem jest **znaczniki strategii** w odległości do 1" po stronie przeciwnika, aby usunąć go z gry.

PUNKTY ZWYCIĘSTWA

Na końcu każdej tury (oprócz pierwszej), drużyna otrzymuje 1 PZ, jeżeli w tej turze usunęła jeden lub więcej **znaczników strategii**. Na końcu gry, drużyna otrzymuje 1 PZ, jeżeli po jej stronie stołu został przynajmniej jeden **znacznik strategii**.

WERSJA 1.0 | GG18

STRATEGIA | STRATEGY

Nasze Ours



Podziel stół na cztery równe części (strefa o wymiarze 18"x18").

PUNKTY ZWYCIĘSTWA

Na końcu każdej tury (oprócz pierwszej), zsumuj koszt wszystkich przyjaznych postaci (oprócz pomocników / Peon) w każdej strefie. Nie wliczaj postaci, które zostały przywołane, są częściowo w innej strefie albo są w odległości 6" od środka stołu. Na potrzeby tej strategii mistrzowie (Masters) i inne postacie (non-Master) o koszcie 0 liczone są jakby miały koszt równy 10. Strefę kontroluje drużyna, której łączny koszt jest największy.

Drużyna otrzymuje 1 PZ jeżeli kontroluje przynajmniej dwie strefy.

WERSJA 1.0 | GG18

STRATEGIA | STRATEGY

Publiczne egzekucje Public Executions



W dowolnej turze (oprócz pierwszej), gdy postać (inna niż pomocnika / Peon) zabije lub poświęci postać (inną niż pomocnika / Peon) uważaną za wroga, otrzymuje do końca gry następujący **stan**:

Przelana krew: Na końcu aktywacji tej postaci, usuń ten **stan** jeżeli żadna wroga postać nie ma tej postaci na linii wzroku (LoS).

Stan Przelana krew można otrzymać tylko w sposób określony w tej strategii.

PUNKTY ZWYCIĘSTWA

Na końcu każdej tury (oprócz pierwszej), drużyna która ma więcej postaci ze **stanem Przelana krew** otrzymuje 1 PZ. Następnie należy usunąć wszystkie **stany Przelana krew** z każdej postaci w grze.

WERSJA 1.0 | GG18

INTRYGA | SCHEME

Strzeżony skarb Guarded Treasure



Nie można ujawnić tej intrygi na początku gry.
Ujawnij intrygę po tym jak drużyna otrzyma jakikolwiek PZ za jej wykonanie.

Na końcu każdej tury (oprócz pierwszej) drużyna otrzymuje 1 PZ jeżeli ma przynajmniej dwa **znaczniki intrygi** w odległości do 2" od linii środkowej, co najmniej 8" od siebie i przy każdym **znaczniku** (w odległości do 3") znajduje się przynajmniej jedna przyjazna postać (inna niż pomocnik / Peon lub sługa / Minion).
Po otrzymaniu PZ, należy usunąć wszystkie, przyjazne **znaczniki intrygi** w odległości do 2" od linii środkowej.

WERSJA 1.0 | GG18

INTRYGA | SCHEME

Otoczyć ich Surround them



Nie można ujawnić tej intrygi na początku gry.

Na końcu gry, jeżeli drużyna ma **znacznik intrygi** w odległości 6" od rogu stołu w strefie rozstawienia przeciwnika, otrzymuje 1 PZ.

Na końcu gry, drużyna otrzymuje 1 PZ za każdy inny przyjaznym **znacznik intrygi** w odległości 6" od róg stołu (najwyżej 2 PZ). Tylko jeden **znacznik intrygi** w narożnik stołu, w przyjaznej strefie rozstawienia, można zaliczyć na potrzeby tej intrygi.

WERSJA 1.0 | GG18

INTRYGA | SCHEME

Ukarać słabych Punish the Weak



Nie można ujawnić tej intrygi na początku gry.
Ujawnij intrygę po tym jak drużyna otrzyma jakikolwiek PZ za jej wykonanie.

Na końcu każdej tury (oprócz pierwszej), jeżeli poplecznik (Henchman) lub mistrz (Master) z tej drużyny zabił przynajmniej jednego wrogiego sługę (Minion) lub pomocnika (Peon), drużyna otrzymuje 1 PZ.

Na końcu każdej tury (oprócz pierwszej), jeżeli drużyna przeciwnika nie ma sług (Minion) lub pomocników (Peon) poza swoją strefą rozstawienia, drużyna otrzymuje 1 PZ.

Można otrzymać tylko 1 PZ za wykonanie tej intryki na turę.

WERSJA 1.0 | GG18

INTRYGA | SCHEME

Wyeliminować dowódcę Eliminate the Leadership



Nie można ujawnić tej intrygi na początku gry.
Ujawnij intrygę po tym jak drużyna otrzyma jakikolwiek PZ za jej wykonanie.

Za pierwszym razem, gdy wartość RAN wrogiego dowódcy zostanie zredukowana poniżej połowy jej początkowej wartości, drużyna otrzymuje 1 PZ.

Za pierwszym razem, gdy wartość RAN wrogiego dowódcy zostanie zredukowana do 0, zostanie zabity lub poświęcony, drużyna otrzymuje 1 PZ.

Jeżeli na końcu gry nie ma wrogiego dowódcy, drużyna otrzymuje 1 PZ.

WERSJA 1.0 | GG18

INTRYGA | SCHEME

Tajny przełom Covert Breakthrough



Nie można ujawnić tej intrygi na początku gry.

Na końcu gry, drużyna otrzymuje 1 PZ za każdy przyjazny **znacznik intrygi** w odległości do 6" od strefy rozstawienia przeciwnika.

WERSJA 1.0 | GG18

INTRYGA | SCHEME

Kopią swój grób Dig Their Graves



Nie można ujawnić tej intrygi na początku gry.
Ujawnij intrygę po tym jak drużyna otrzyma jakikolwiek PZ za jej wykonanie.

Raz na turę, po tym jak postać z tej drużyny zabije lub poświęci wrogą postać (inną niż pomocnik / Peon) w odległości do 4" od przyjaznego znacznika intrygi, drużyna otrzymuje 1 PZ.

Po otrzymaniu PZ przeciwnik może usunąć jeden **znacznik intrygi** Twojej drużyny w odległości do 4" od zabitej lub poświęconej postaci.

WERSJA 1.0 | GG18

INTRYGA | SCHEME

Wrobienie Set Up



Nie można ujawnić tej intrygi na początku gry.

Po wybraniu tej intrygi, należy wybrać i zanotować imię wrogiego mistrza (Master), poplecznika (Henchman) lub egzekutora (Enforcer).

Raz na grę, na końcu tury, drużyna może ujawnić tę intrygę, aby otrzymać PZ równe liczbie przyjaznych **znaczników intrygi** w odległości do 4" od wcześniej wybranej, wrogiej postaci. Następnie należy usunąć wszystkie przyjazne znaczniki w odległości do 4" od tej postaci.

WERSJA 1.0 | GG18

INTRYGA | SCHEME

Wstrzymać ich siły Hold Up Their Forces



Nie można ujawnić tej intrygi na początku gry.
Ujawnij intrygę po tym jak drużyna otrzyma jakikolwiek PZ za jej wykonanie.

Na końcu każdej tury (oprócz pierwszej), drużyna otrzymuje 1 PZ jeżeli przynajmniej jedna przyjazna postać (inna niż pomocnik / Peon) jest angażowana przez przynajmniej dwie wrogie postacie, których nie angażuje inna, przyjazna postać.

WERSJA 1.0 | GG18

INTRYGA | SCHEME

Tajniak Undercover Entourage



Nie można ujawnić tej intrygi na początku gry.

Należy wybrać i zanotować imię przyjaznego mistrza (Master) lub poplecznika (Henchman). Na końcu gry, jeżeli wybrana postać znajduje się na połowie przeciwnika, drużyna otrzymuje 1 PZ.

Na końcu gry, jeżeli wybrana postać znajduje się w strefie rozstawienia przeciwnika, drużyna otrzymuje dodatkowy 1 PZ.

Na końcu gry, jeżeli wybrana postać znajduje się na połowie przeciwnika a wartość jej RAN nie spadła poniżej połowy podstawowej wartości, drużyna otrzymuje dodatkowy 1 PZ.

WERSJA 1.0 | GG18

INTRYGA | SCHEME

Zasadzka Inescapable Trap

6

Nie można ujawnić tej intrygi na początku gry.

Ujawnij intrygę po tym jak drużyna otrzyma jakikolwiek PZ za jej wykonanie.

Na końcu każdej tury (oprócz pierwszej), drużyna otrzymuje 1 PZ jeżeli dwie (lub więcej) wrogie postacie (inne niż pomocnik / Peon) znajdują się w odległości do 3" od jednego (lub więcej) przyjaznego **znacznika intrygi**.

WERSJA 1.0 | GG18

INTRYGA | SCHEME

Pokaz siły Show of Force

7

Nie można ujawnić tej intrygi na początku gry.

Ujawnij intrygę po tym jak drużyna otrzyma jakikolwiek PZ za jej wykonanie.

Na końcu każdej tury (oprócz pierwszej), każda drużyna podlicza ilość odsłoniętych karty ulepszeń z wydrukowanym kosztem większym niż 0 i dołączonych do postaci (innych niż mistrz / Master), które znajduje się w odległości do 6" od środka stołu. Karty ulepszeń, które są dołączone do mistrza (Master) od początku gry nie są zliczane.

Jeżeli drużyna ma przynajmniej jedną, kwalifikującą się kartę ulepszeń a liczba kwalifikujących się kart ulepszeń jest równa lub większa od liczby kwalifikujących się kart ulepszeń przeciwnika, drużyna otrzymuje 1 PZ.

WERSJA 1.0 | GG18

INTRYGA | SCHEME

Przeszukiwanie ruin Search the Ruins

8

Nie można ujawnić tej intrygi na początku gry.

Na końcu gry, jeżeli 3 lub więcej przyjazne **znaczniki intrygi** znajdują się w odległości do 6" od środka stołu i w odległości większej niż 2" względem siebie, drużyna otrzymuje 2PZ.

Jeżeli przynajmniej dwa kwalifikujące się **znaczniki intrygi** są na połowie przeciwnika, drużyna otrzymuje dodatkowy 1 PZ.

WERSJA 1.0 | GG18

INTRYGA | SCHEME

Branie jeńców Take Prisoner

9

Nie można ujawnić tej intrygi na początku gry.

Należy wybrać i zanotować imię wrogiej postaci. Na końcu gry, jeżeli przynajmniej jedna przyjazna postać (inna niż pomocnik / Peon) jest zaangażowana z wybraną postacią, drużyna otrzymuje 2 PZ.

Jeżeli drużyna otrzymała PZ za wykonanie tej intrygi i nie ma żadnej wrogiej postaci w odległości do 3" od wybranej postaci, drużyna otrzymuje dodatkowy 1 PZ.

WERSJA 1.0 | GG18

INTRYGA | SCHEME

Poświęcenie dla drużyny Take One for the Team

10

Nie można ujawnić tej intrygi na początku gry.

Ujawnij intrygę po tym jak drużyna otrzyma jakikolwiek PZ za jej wykonanie.

Należy wybrać i zanotować imię przyjaznej postaci (inne niż pomocnik / Peon i dowódca / Leader). Wybrana postać zostaje **naiwnikiem**. Jeżeli **naiwniak** zostanie zabity lub poświęcony przez postać przeciwnika, drużyna otrzymuje 1 PZ.

Jeżeli wroga postać ma większy koszt niż **naiwniak** lub jest mistrzem (Master), drużyna otrzymuje dodatkowy 1 PZ. Gdy koszt poplecznika (Henchman) jest równy 0 należy ustalić jego wartość (nowy koszt) przez odjęcie od 13 jego wartości skrytki (Cache).

Jeżeli intryga została ujawniona w turze czwartej lub później, drużyna otrzymuje dodatkowy 1 PZ.

WERSJA 1.0 | GG18

INTRYGA | SCHEME

Odzyskiwanie dowodów Recover Evidence

11

Nie można ujawnić tej intrygi na początku gry.

Ujawnij intrygę na początku dowolnej tury.

Po ujawnieniu tej intrygi, przeciwnik wybiera pięć swoich postaci w grze (lub wszystkie jeżeli ma mniej niż pięć).

Umieść wrogi **znacznik dowodu** w zetknięciu z każdą podstawką postaci wybranej przez przeciwnika.

Postać z tej drużyny może wykonać (1) **interakcję** w zetknięciu z wrogiem **znacznik dowodu**, aby go usunąć i otrzymać 1 PZ.

WERSJA 1.0 | GG18

INTRYGA | SCHEME

Wendeta Vendetta

12

Nie można ujawnić tej intrygi na początku gry.

Ujawnij intrygę po tym jak drużyna otrzyma jakikolwiek PZ za jej wykonanie.

Należy wybrać i zanotować imię przyjaznej postaci (inne niż dowódca / Leader i pomocnik / Peon) o koszcie większym niż 0. Następnie wybrać i zanotować imię wrogiej postaci o koszcie równym lub większym względem wybranej przyjaznej postaci.

Jeżeli wybrana, przyjazna postać wykona swoją pierwszą **akcję ataku** podczas rozgrywki przeciw wybranej, wrogiej postaci, drużyna otrzymuje 1 PZ i ujawnia tę intrygę.

Na końcu gry, jeżeli wybrana, wroga postać nie znajduje się w grze a ta intryga jest ujawniona, drużyna otrzymuje dodatkowy 1 PZ.

Jeżeli wybrana, wroga postać zostanie zabita przez wybraną, przyjazną postać, drużyna otrzymuje 3 PZ.

WERSJA 1.0 | GG18

INTRYGA | SCHEME

Public demonstration Prowokacja

13

Nie można ujawnić tej intrygi na początku gry.

Należy wybrać i zanotować imię trzech przyjaznych sług (Minion) o łącznym koszcie przynajmniej 15.

Raz na grę, na końcu tury, drużyna może ujawnić tę intrygę, aby otrzymać 1 PZ za każdą wybraną, przyjazną postać w odległości do 4" i na linii wzroku (LoS) wrogiego mistrza (Master), poplecznika (Henchman) lub egzekutora (Enforcer).

WERSJA 1.0 | GG18