

WARHAMMER
**KSIAŻĘTA
ELEKTORZY**



GRA KARCIANA ZE STAREGO ŚWIATA



WARHAMMER KSIĄŻĘTA ELEKTORZY

WPROWADZENIE

Imperium jest największym narodem Starego Świata – świadectwem odporności, pomyślności i pracowitości jego mieszkańców. Ponad 2500 lat temu Sigmar Młotodzierzca, jako założyciel Imperium, odparł plagę sił Chaosu, pokonał Zielonoskórych najeźdźców, zjednoczył zwaśnione plemiona i przekuł je w jeden potężny naród. Ziemie należące do plemion stały się Wielkimi Księstwami, a każdym z nich włada Książę-Elektor.

Czy to właśnie ty zostaniesz Księciem-Elektorem, który sięgnie po koronę i ponownie zapewni stabilność Imperium? To gra o wojnie domowej, podstępach, brutalności i szczęściu, w której los Imperium leży w twoich rękach.

ZARYS ROZGRYWKI

W grze karciane Książęta-Elektorzy od dwóch do czterech graczy wciela się w role rywalizujących ze sobą tytułowych możnych, uwikłanych w krwawą wojnę domową. Jej przebieg rozstrzygnie, kto przejmie tron największego imperium ludzkości. Jednak zdobycie korony nie jest łatwym zadaniem. Aby zwyciężyć Książęta-Elektorzy będą musieli zebrać liczne armie, oblegać wrogie ziemie i bronić własnych w zacieklej konfliktach.

Rodzaje kart

W grze występują cztery rodzaje kart:

Obrońcy – Mistrzowie sztuki wojennej i oddziały oddane ochronie swojego terytorium.

Atakujący – Agresywni wojownicy dążący do przejęcia terytoriów.

Wsparcie – Osoby lub okoliczności, które mogą przynieść korzyści tobie lub przeszkodzić twoim rywalom.

Lokacje – Miejsca o strategicznym znaczeniu, o kontrolę nad którymi walczą Książęta-Elektorzy.

W twojej turze

W trakcie gry jej uczestnicy będą wykonywać Akcje podczas następujących po sobie tur. Wszystkie Akcje w głównej mierze koncentrują się na zarządzaniu kartami w twojej ręce i zagrywaniu ich. W normalnym toku rozgrywki nigdy nie możesz zakończyć tury z mniej niż trzema kartami na ręce. Po wykonaniu wszystkich dostępnych w turze Akcji musisz przekazać trzy karty graczowi po twojej prawej stronie.

Ilość Akcji, które możesz wykonać w swojej turze, zależy od tego, ile kart jesteś w stanie zagrać. Liczba ta nie jest stała, ponieważ możesz wykorzystać karty zachowane w rezerwie podczas poprzednich tur oraz możesz kupić dodatkowe karty za Szylingi. Gra toczy się w ten sposób aż do jej końca.

KOMPONENTY



Niniejsza instrukcja!



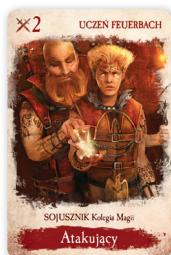
28 żetonów
Oblężenia,
siedem na gracza



28 żetonów
Fortyfikacji,
siedem na gracza



30 żetonów
Szylingów,
waluty Imperium!



35 kart Atakujących



30 kart Obrońców



20 kart Wsparcia



22 Karty Lokacji



Cztery Karty
Lokacji Startowych



Szesnaście zapasowych
Szylingów. Nie biorą
udziału w rozgrywce,
możesz je wykorzystać
w sytuacji zgubienia lub
uszkodzenia wymaganych
w grze żetonów!



Jedna karta
„Koniec gry”

Obszar rozgrywki

W trakcie rozgrywki będziesz zagrywał karty do obszaru znajdującego się przed tobą. Większością znajdujących się przed tobą kart będą odkryte (wyłożone awersem ku górze) karty Lokacji, które zagrałeś. Poniżej kart Lokacji możesz trzymać do dwóch zakrytych (rewersom ku górze) kart w Rezerwie. W tym miejscu mogą też się znaleźć niektóre karty Wsparcia, zagrywa się je awersom ku górze.

Inni gracze mogą zagrywać zakryte karty Atakujących do twoich kart Lokacji. Możesz zagrywać karty Obrońców do swoich kart Lokacji, w celu wzmocnienia obrony lub odparcia Atakujących.

Koniec gry

Gra kończy się natychmiast, gdy na początku swojej tury dowolny gracz zgromadzi w obszarze gry 5 żetonów Fortyfikacji, 5 żetonów Oblężenia lub dowolną kombinację tych żetonów wynoszącą razem 8.

Gra kończy się również, jeśli zostanie odkryta karta „Koniec gry” i gracz nie może wykonać żadnej Akcji w swojej turze.

Wyłonienie zwycięzcy

Na koniec gry zdobywasz Punkty Zwycięstwa za swoje Lokacje, które nie są atakowane i Lokacje innych graczy, które podbiłeś. Gracz z największą ilością punktów zostaje zwycięzcą.

PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

Każdy z graczy musi wybrać swój kolor i wziąć odpowiadający mu zestaw żetonów.

Znajdź cztery karty Lokacji Startowych – Altdorf, Middenheim, Salzemund i Uberseik – oraz kartę „Koniec gry”, tą ostatnią chwilowo odłóż na bok. Przetasuj karty Lokacji Startowych i rozdaj po jednej każdemu z graczy. Jeżeli jakieś karty nie zostały rozdane, odłóż je do pudełka. Każdy z graczy ujawnia swoją kartę Lokacji Startowej i umieszcza ją odkrytą w swoim obszarze gry. Każdy z graczy pobiera 3 Szylingi. Gracz kontrolujący Lokację Startową o najwyższej wartości (wskazuje na to cyfra nad nazwą Lokacji) zostaje pierwszym graczem.

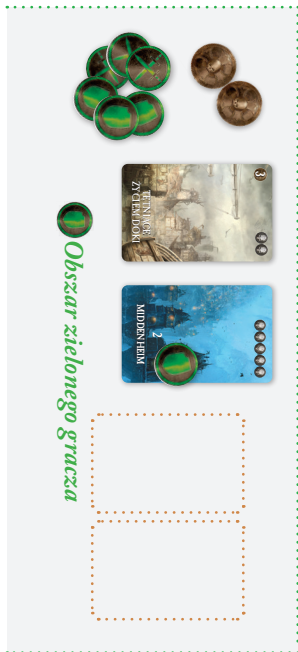
Potasuj pozostałe karty i rozdaj wszystkim graczom odpowiednią ich ilość. Liczba kart na ręce startowej jest zależna od liczby graczy. Pamiętaj, że gracz siedzący na prawo od pierwszego gracza otrzymuje o 3 karty mniej. Liczba kart na ręce startowej podczas rozgrywki 2, 3 i 4 graczy jest wskazana poniżej:

	4 Graczy	3 Graczy	2 Graczy*
Ręka Startowa	5	6	7

**Dodatkowe zasady dla rozgrywki dwuosobowej można znaleźć na stronie 11.*

Wydziel 20 kart, stwórz z nich stos i umieść go rewersom ku górze na środku obszaru gry. Na szczycie stosu połóż kartę „Koniec gry”, następnie na szczycie stosu umieść pozostałe karty rewersom ku górze, w ten sposób utworzysz talię Posiłków. Karty odrzucone w trakcie rozgrywki będą umieszczane na stosie kart odrzuconych, znajdującym się obok głównego stosu dobierania. Teraz jesteś gotów rozpocząć wojnę!

PRZYKŁADOWY OBSZAR ROZGRYWKI



Talia Posilków

Stos kart odrzuconych

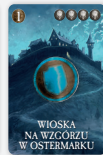


Pula Szylingów



Nieujawnione
Karty Atakujących
czerwonego gracza

Karty Lokacji



Obszar Rezerwy



Szylingi
niebieskiego
gracza



Pula żetonów
niebieskiego gracza



Nieujawnione
Karty Obronców
niebieskiego gracza

Obszar niebieskiego gracza

ZŁOTE ZASADY

Istnieje kilka złotych zasad, o których zawsze należy pamiętać, grając w Książętów-Elektorów:

- ☠ Treść na kartach zawsze przeważa nad instrukcją. Jeśli tekst na karcie wskazuje, że wykonujesz działanie wykraczające poza standardowe zasady, to karta ma pierwszeństwo.
- ☠ Jeśli karta wywołuje więcej niż jeden efekt, to należy je rozpatrzyć zgodnie z kolejnością zawartą w tekście. Jeżeli coś zakłóca kolejność wywoływania efektów i usuwa kartę, np. **KONTRA**, pozostałe efekty nie są rozpatrywane.
- ☠ Szylingi muszą skądś pochodzić. Jeśli z jakiegoś powodu miałbyś pozyskać Szylingi, ale ogólna pula Szylingów byłaby wyczerpana, to musisz wziąć Szylingi od innych graczy. Możesz wybrać, od którego gracza weźmiesz Szylingi. W przypadku większej ilości Szylingów możesz wziąć je od dowolnych graczy w dowolnej konfiguracji.

ROZGRYWKA

Gra rozpoczyna się w chwili, kiedy pierwszy gracz zacznie swoją turę. Kiedy nastąpi twoja tura, możesz wykonać tyle Akcji z poniższej listy, ile chcesz. Jednakże na końcu twojej tury musisz posiadać na ręce trzy karty, które przekażesz graczowi po swojej prawej. Możesz zachować do dwóch kart, umieszczając je w swojej Rezerwie.

Dostępne Akcje to:

- ☠ Zagranie karty Lokacji z ręki.
- ☠ Zagranie jednej lub więcej kart Obrońców poprzez umieszczenie ich przy jednej z twoich kart Lokacji.
- ☠ Zagranie jednej lub więcej kart Atakujących poprzez umieszczenie ich przy Karcie lokacji jednego z pozostałych graczy.
- ☠ Zagranie karty Wsparcia.
- ☠ Kupienie dodatkowych kart za Szylingi.
- ☠ Odrzucenie do dwóch kart w zamian za Szylingi.

Decyzja dotycząca tego, jakie Akcje wykonać oraz ich kolejność należy do ciebie. Każda Akcja może zostać wykonana więcej niż raz podczas tej samej tury. Zazwyczaj przed rozpoczęciem wykonywania następnej Akcji musisz w pełni rozpatrzyć poprzednią, ale niektóre karty Wsparcia można zagrać w trakcie rozpatrywania Akcji.

Dobieranie Posiłków

Po zakończeniu swojej tury dobierasz nowe karty z talii Posiłków, nazywamy to Dobieraniem Posiłków. Liczba dobieranych kart znajduje się w poniższej tabelce.

Po tym, jak Dobierzesz Posiłki gracz po twojej lewej stronie rozpoczyna swoją turę.

	4 Graczy	3 Graczy	2 Graczy
Posiłki	2	3	4

Akcja: Zagranie karty Lokacji

Karty Lokacji są kluczem do zwycięstwa w Książętach-Elektorach. Rozpoczynasz grę z jedną Lokacją Startową w znajdującym się w twoim obszarze gry.

Zagrywając kartę Lokacji, umieszczasz ją w swoim obszarze gry. Pobierz tyle Szylingów, ile wskazuje liczba w lewym górnym rogu karty. Jeśli na zakończenie gry kontrolujesz Lokację, zdobywasz Punkty Zwycięstwa w liczbie równej ilości czaszek znajdujących się w prawym górnym rogu karty.



Ilość Szylingów pobieranych w chwili zagrania tej Lokacji.

Ilość Punktów Zwycięstwa przyznawana na końcu gry graczowi kontrolującemu Lokację.

Akcja: Zagranie Kart Obrońców

W ramach Akcji możesz zagrać jedną lub więcej kart Obrońców do jednej ze swoich Lokacji, umieszczając kartę Obrońcy poniżej karty Lokacji w swoim obszarze gry. Jest to niezbędne, aby zabezpieczyć swoje włości przed zaciekłymi rywalami. W żadnej Lokacji nie można ulokować więcej niż jednej karty Obrońcy ze słowem Garnizon w nazwie. Dodatkowo w żadnej Lokacji nie można ulokować dwóch lub więcej kart Obrońców o tej samej nazwie.

Jeśli przydzielisz kartę lub karty Obrońców do lokacji, która nie jest atakowana, to zagrywasz je zakryte. Możesz ulokować Obrońców w Lokacji, w której już znajdują się Obrońcy, o ile w normalnych warunkach mógłbyś zagrać te karty razem. Zawsze możesz podejrzeć swoje zakryte karty Obrońców, aby upewnić się, co się na nich znajduje. Możesz także zagrać karty Obrońców do swojej Lokacji, na której znajduje się żeton Fortyfikacji. Po ulokowaniu kart Obrońców nie możesz już wycofać ich z Lokacji.

Jeśli ulokujesz karty Obrońców w Lokacji, w której znajduje się co najmniej jedna karta Atakującego, należy natychmiast rozpatrzyć Konflikt. Pamiętaj, że musisz zadeklarować wszystkie karty Obrońców, które chcesz wykorzystać, zanim odkryjesz jakiegokolwiek zakryte karty Atakujących. Dokładne zasady rozpatrywania Konfliktów znajdują się na stronie 9.

Akcja: Zagranie Kart Atakujących

W ramach Akcji możesz zagrać jedną lub więcej kart Atakujących do Lokacji należącej do innego gracza. W przeciwieństwie do Obrońców wszystkie karty Atakujących wykorzystane podczas ataku muszą mieć tą samą nazwę lub muszą zawierać to samo słowo kluczowe **SOJUSZNIK** – szczegóły znajdziesz na stronie 8.

Jeżeli rozlokowujesz swoje karty do niebronionej Lokacji, to zagrywasz je zakryte. Następnie bierzesz jeden ze swoich żetonów Oblężenia i umieszczasz go na wierzchu swoich kart, aby zaznaczyć, że kontrolujesz ten atak. Możesz ulokować w Lokacji dodatkowe karty Atakujących w ramach kolejnych Akcji, o ile w normalnych warunkach mógłbyś zagrać te karty razem. Pamiętaj, że możesz podejrzeć swoje zakryte karty Atakujących, aby upewnić się, co się na nich znajduje.

Nie możesz zaatakować Lokacji, która jest już atakowana przez innego gracza, nie możesz też dołączyć do ataku innego gracza. Nie możesz również atakować własnych Lokacji. Po przydzieleniu kart do ataku nie możesz już ich wycofać. Jeśli ulokujesz karty Atakujących w Lokacji bronionej przez jedną lub więcej kart Obrońców, należy natychmiast rozstrzygnąć konflikt (zobacz strona 9).

Jeśli ulokujesz karty Atakujących w lokacji, na której znajduje się żeton Fortyfikacji, natychmiast odrzucasz wszystkie użyte karty Atakujących i zwracasz żeton Fortyfikacji jego właścicielowi. Wszystkie karty Obrońców w tej Lokacji pozostają zakryte.

Zagrywając karty Atakujących lub Obrońców, pamiętaj, aby nie zakrywać wartości Punktów Zwycięstwa znajdującej się na karcie Lokacji. Ważne jest, aby każdy mógł szybko zorientować się, ile warte są Lokacje.

WSKAZÓWKA

Nie marnuj elitarnych Atakujących, aby pozbyć się Fortyfikacji! Wpierw zagraj słabego Atakującego, aby usunąć żeton Fortyfikacji. Ich poświęcenie nie pójdzie na marne!



Akcja: Zagranie Karty Wsparcia

Karty Wsparcia mają wiele różnych efektów, które są opisane na każdej z nich. Większość kart Wsparcia zagrywa się jako Akcje – wystarczy postępować zgodnie z tekstem na karcie. Niektóre karty Wsparcia pozostają w grze po ich użyciu, inne są odrzucane.

Akcja: Umieszczanie Kart w Rezerwie

Możesz zatrzymać maksymalnie dwie karty w swojej Rezerwie. Kartę zagrana do Rezerwy należy umieścić zakrytą po jednej ze stron twojego obszaru gry. Upewnij się, że dla innych graczy jest jasne, które karty znajdują się w twojej rezerwie, aby nie pomylić ich z ulokowanymi rewersem ku górze kartami Obrońców.

Każda karta w twojej Rezerwie pozostaje tam do wykorzystania w kolejnych turach i może zostać dodana do twojej ręki w dowolnym momencie twojej tury. Zabranie karty ze swojej Rezerwy nie jest Akcją.

Akcja: Kupowanie Kart za Szylingi

W ramach Akcji możesz kupić jedną lub więcej kart, płacąc 4 Szylingi za każdą. Dobierasz je z wierzchu Talii Posiłków na swoją rękę. Wydane w ten sposób Szylingi należy zwrócić do ogólnej Puli Szylingów.

Akcja: Odrzucanie Kart w zamian za Szylingi

W ramach Akcji możesz odrzucić do dwóch kart, umieszczając je na stosie kart odrzuconych. Pobierz dwa Szylingi za każdą odrzuconą w ten sposób kartę.

SŁOWA KLUCZOWE

Na kartach w Księżętach-Elektorach mogą znajdować się różne słowa kluczowe, ich działanie zostało opisane poniżej. W przypadku, kiedy Akcja wymaga rozpatrzenia kilku słów kluczowych, powinieneś je rozpatrzyć w kolejności przedstawionej poniżej.

- ☠ **KONTRA** – Jeśli ta karta znajdzie się w Konflikcie z jej Kontrą, obie karty zostają usunięte, ich wartości nie są liczone podczas rozstrzygnięcia Konfliktu.
- ☠ **ZABÓJSTWO** – Jeśli ta karta znajdzie się w Konflikcie z celem Zabójstwa, to cel natychmiast zostaje usunięty z Konfliktu.
- ☠ **POZYSKAJ** – Po odkryciu karty dobierz wskazaną liczbę Szylingów.
- ☠ **KRADZIEŻ** – Ukradnij broniącemu się graczowi wskazaną liczbę Szylingów.
- ☠ **ODWRÓT** – Jeśli ta karta znajduje się w Lokacji i zostanie pokonana, cofnij ją na swoją rękę.
- ☠ **SOJUSZNIK** – Ta karta Atakującego może zostać przydzielona do nowego lub istniejącego ataku, w którym znajdują się już karty z tym samym rodzajem **SOJUSZNIKÓW**.

ROZSTRZYGANIE KONFLIKTÓW

Konflikt ma miejsce, gdy w jednej Lokacji ulokowano zarówno karty Obrońców i Atakujących. Konflikt powinien zostać rozstrzygnięty, gdy tylko aktywny gracz zagra kartę lub karty do Lokacji. Należy odkryć wszystkie karty Obrońców i Atakujących w docelowej Lokacji. Jeśli karty biorące udział w konflikcie posiadają efekty, które aktywują się po ich odkryciu, należy je natychmiast rozpatrzyć.

Każda karta Obrońcy i Atakującego posiada wartość siły wskazaną w jej lewym górnym rogu. Każda strona Konflikту musi policzyć sumę siły swoich kart biorących udział w Konflikcie.

Jeśli suma siły broniącego się gracza jest równa lub większa od siły gracza atakującego, obrońca wygrywa! Wszystkie karty Obrońców i Atakujących zostają odrzucone. Gracz broniący się umieszcza jeden ze swoich żetonów Fortyfikacji na karcie obronionej Lokacji.

Jeśli suma siły broniącego się gracza jest mniejsza niż siła gracza atakującego, wygrywa gracz atakujący. Wszystkie karty Obrońców zostają odrzucone. Gracz atakujący musi odrzucić tyle kart Atakujących, aby suma ich siły była jak najbardziej zbliżona do sumy siły kart Obrońców (bez jej przekraczania). Pozostałe karty Atakujących zostawia się odkryte w Lokacji. Broniący się gracz może im się przeciwstawić w swojej turze przy pomocy nowych kart Obrońców, a kolejne Konflikty rozstrzygane są w ten sam sposób. Gracz, który zainicjował atak, może w swojej turze dokładać do pozostałych po ataku kart kolejne karty Atakujących zgodnie z zasadami.

Należy zauważyć, że karta Lokacji nigdy nie jest fizycznie przemieszczana za sprawą przeprowadzenia udanych ataków w trakcie rozgrywki. Dopiero na koniec gry przyznawane są Punkty Zwycięstwa za kontrolowane Lokacje, więc jeżeli stracisz jakąś na rzecz innego gracza, to wciąż możesz spróbować ją odbić i odzyskać kontrolę.

Siła
Atakujących



Siła
Obrońców



W tym przykładzie Konflikту Atakujący o łącznej sile 4 przewyższają siłę Obrońców wynoszącą 2. Wszystkie karty Obrońców zostają odrzucone. Gracz atakujący musi odrzucić karty Atakujących o sumie siły jak najbardziej zbliżonej do siły 2 (bez jej przekraczania), tak więc tylko karta o sile 1 (Wolna Kompania Zemsty Stirlandu) zostaje odrzucona.

KOŃCZENIE TURY

Chociaż teoretycznie możesz wykonać tyle Akcji, ile chcesz, w praktyce jesteś ograniczony liczbą posiadanych kart i Szylingów. Swoją turę kończysz przekazując trzy karty graczowi po swojej prawej stronie. Niewykorzystane karty, których nie umieścisz w Rezerwie, zostają odrzucone.

Gdy to zrobisz, Dobierz Posiłki z talii, a gracz po twojej lewej stronie rozpoczyna swoją turę. Kiedy skończy swoją turę, wręcza ci trzy karty, dzięki czemu swoją następną turę rozpocznesz z pełną ręką.

KOŃCZENIE GRY

Gra kończy się natychmiast, gdy dowolny gracz na początku swojej tury ma zgromadzone 5 żetonów Fortyfikacji, 5 żetonów Oblężenia lub dowolną kombinację tych żetonów wynoszącą łącznie 8. Gra jest zakończona – zobacz **Kto wygrał?** na następnej stronie.

Gra jest bliska zakończenia w chwili, kiedy z Talii Posiłków zostaje ujawniona karta „Koniec gry”. W takim przypadku rozpoczyna się faza „Końca Gry”, podczas którego gracze zagrywają pozostałe im karty. Po jego zakończeniu zlicza się Punkty Zwycięstwa i wyłania zwycięzcę.

Jeśli karta „Koniec gry” zostanie ujawniona podczas tury gracza, w wyniku wykonania Akcji, która wymaga dobrania kart, należy odłożyć kartę „Koniec Gry” na bok, dobrać nową kartę i kontynuować turę w standardowy sposób. Aktywny gracz po zakończeniu tury w standardowy sposób, przekazuje trzy karty osobie po prawej stronie, jednak teraz dobiera tyle kart, ile wynosi początkowy rozmiar Ręki Startowej dla liczby graczy uczestniczących w rozgrywce, zamiast Dobierać Posiłki.

Jeśli karta „Koniec gry” zostanie ujawniona na koniec tury gracza podczas Dobierania Posiłków, gracz odkłada kartę „Koniec Gry” na bok i dobiera tyle kart, ile wynosi rozmiar Ręki Startowej dla liczby graczy uczestniczących w rozgrywce.

Zaczynając od następnego gracza, rozpoczyna się faza „Końca Gry”

Podczas fazy „Końca Gry” w swojej turze gracze mogą wykonać tylko jedną Akcję. Po wykonaniu Akcji tura się kończy i Akcję wykonuje kolejny gracz. Nie przekazujesz kart do gracza po prawej stronie, ani nie dobierasz żadnych kart. Możesz wykonać dowolną z wymienionych wcześniej Akcji. Nie możesz spasaować i nie robić niczego.

Gra kończy się, dopiero gdy podczas swojej tury, któryś z graczy nie ma możliwości wykonania Akcji, co oznacza, że nie posiada kart na ręce i nie ma wystarczającej ilości Szylingów do zakupienia kolejnych. Jeśli stos Talii Posiłków jest wyczerpany, należy przetasować stos kart odrzuconych i kontynuować rozgrywkę.

Jeśli podczas fazy „Końca Gry” dowolny gracz na początku swojej tury ma zgromadzone 5 żetonów Fortyfikacji, 5 żetonów Oblężenia lub dowolną kombinację tych żetonów wynoszącą łącznie 8, to gra natychmiast się kończy, zgodnie z przedstawioną wcześniej zasadą.

KTO WYGRAŁ?

Teraz gracze zliczają, ile Punktów Zwycięstwa zgromadzili. Każdy z graczy sumuje Punkty Zwycięstwa z każdej niezaatakowanej karty Lokacji, jaką posiada w swoim obszarze gry (nie ma do niej przydzielonych żadnych kart Atakujących). Do tego dodaje Punkty Zwycięstwa pochodzące z Lokacji, na których znajduje się kontrolowany przez niego atak (wskazywane przez żetony Obłączenia).

Gracz z największą ilością Punktów Zwycięstwa zostaje zwycięzcą! Nie ma rozstrzygania remisów, więc jeśli dwóch lub więcej graczy ma taką samą Punktów Zwycięstwa, dzielą oni zaszczyt wygrania gry i współdzielenia władzy and Imperium.

WARIANT DWUOSOBOWY

Jeśli chcesz grać w Książętów-Elektorów we dwóch graczy, będziesz musiał usunąć z gry kilka kart, aby było to możliwe. Są to: Dowódca Najemników, Katrin Bokha oraz Myląca Kartografia. Możesz grać zgodnie z normalnymi zasadami, korzystając z Ręki Startowej składającej się z 7 kart i Dobierając Posiłki w liczbie 4 kart, jak opisano to na stronie 6.

TWÓRCY

Gra zaprojektowana przez
Martina Wallace'a

Dyrektor kreatywny: Dominic McDowall

Adaptacja do Warhammer Fantasy

Roleplay: Dave Allen, Elaine Lithgow,
Kieran Murphy, Pádraig Murphy

Projekt okładki: Sam Manley

Ilustracje: Mauro Alloci, John Blanche,

Paul Bonner, Alex Boyd,

Domenico Cava, Kevin Chin,

Federica Costantini, Paul Dainton, JG

O'Donoghue, Dave Gallagher, Neil

Hodgson, Jon Hodgson,

Ralph Horsley, Nuala Kinrade,

Karl Kopinski, Antonio De Luca,

Sam Manley, Andrea Tentori Montalto,

Scott Purdy, Adrian Smith

Projekt graficzny: Rachael Macken,

Pádraig Murphy

Specjalne podziękowania dla zespołu Games Workshop

Wydawca: Cubicle 7 Entertainment Ltd,

Unit 6, Block 3, City North

Business Campus,

Co. Meath, Ireland

EDYCJA POLSKA

Tłumaczenie: Kamil Pruski

Redakcja i korekta: Paweł Karlicki

Konsultacja merytoryczna: Rafał Zduński

Skład: Paweł Karlicki

Copernicus Corporation

Andrzej Karlicki

ul. Jana Długosza 2/16

01-174 Warszawa

www.copcorp.pl

Żaden fragment tej książki nie może być reprodukowany, składowany lub transmitowany w żadnej formie elektronicznej, mechanicznej lub fotograficznej bez pisemnej zgody wydawcy.

Warhammer Fantasy Roleplay 4th Edition © Copyright Games Workshop Limited 2023.

Warhammer Fantasy Roleplay 4th Edition, logo the Warhammer Fantasy Roleplay 4th Edition, GW, Games Workshop, Warhammer, The Game of Fantasy Battles, logo komety o dwóch ogonach, i wszystkie powiązane logo, ilustracje, grafiki, nazwy, potwory, rasy, pojazdy, miejsca, broń, postacie, i jego charakterystyczne podobieństwo, są albo ® albo TM, albo/i ©

Games Workshop Limited, zarejestrowane na całym świecie i używane na podstawie licencji. Logo Cubicle 7 Entertainment i Cubicle 7 Entertainment są znakami towarowymi należącymi do Cubicle 7 Entertainment Limited. Wszelkie prawa zastrzeżone.



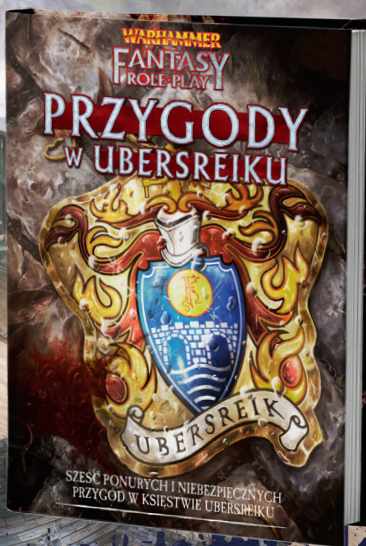
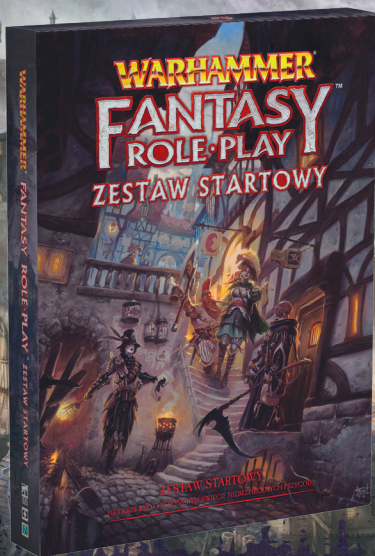


MASZ OCHOTĘ NA WIĘCEJ PRZYGÓD W ŚWIECIE WARHAMMER FANTASY?

Warhammer Fantasy Roleplay (WFRP) przeniesie Cię z powrotem do Starego Świata. Zbierz drużynę, stwórz swoich bohaterów i wyrusź w wędrowkę przez plugawie zepsucie, podstępnych spiskowców i przerażające stworzenia.

Przygotuj się na walkę o przetrwanie i stawienie czoła zepsuciu z każdej strony. Przygotuj się na ponury świat niebezpiecznych przygód Warhammer Fantasy Roleplay!

Kontynuuj swoje przygody w
Zestawie Startowym Warhammer Fantasy Roleplay
oraz Przygodach w Ubersreiku!



Dowiedz się więcej na copcorp.pl

