



## Wymiary podstawek / Pytania i odpowiedzi

12 kwietnia 2024

### Wymiary podstawek

#### Arox

Nazwa	Rozmiar	#/podst.	Typ
Liagulianie	20x20	2	Oddział
Reptilianie	20x20	2	Oddział
Repsolianie	20x20	2	Oddział
Uświęceni	20x20	2	Oddział
Ropuchoni	20x20	1	Oddział
Trygodrony	25x25	1	Oddział
Desauros	60x40	1	Model
Złota Straż	20x20	1	Oddział
Forgon	37x37	1	Model

#### Dirandis

Nazwa	Rozmiar	#/podst.	Typ
Amazonki	20x20	2	Oddział
Barbarzyńcy	20x20	2	Oddział
Jeźdźcy na Gridonach	25x25	1	Oddział
Wilczy Bracia	20x20	2	Oddział
Pół-giganci	20x20	1	Oddział
Gigant	25x25	1	Model
Sasquatche	20x20	1	Oddział
Wilhary	25x25	2	Oddział
Elefanton	60x40	1	Model

#### Sorgax

Nazwa	Rozmiar	#/podst.	Typ
Liagulianie	20x20	2	Oddział
Reptilianie	20x20	2	Oddział
Repsolianie	20x20	2	Oddział
Ropuchoni	20x20	1	Oddział
Cierpiętnicy z Voro-dan	20x20	1	Oddział
Slagory	25x25	1	Oddział
Desauros	60x40	1	Model
Miażdżyciele na Skalivarach	25x25	1	Oddział
Forgon	37x37	1	Model

#### Gaeldor

Nazwa	Rozmiar	#/podst.	Typ
Barbarzyńcy	20x20	2	Oddział
Odunowie	20x20	1	Oddział
Amazonki na Pająkach	25x25	1	Oddział
Vorakowie	20x20	2	Oddział
Pół-giganci	20x20	1	Oddział
Slagory	25x25	1	Oddział
Trefloq	37x37	1	Model
Dzika Zwierzyna	25x25	2	Oddział
Marmydon*	80x60	1	Model
Leśny Smok	60x40	1	Model

#### Vaendral

Nazwa	Rozmiar	#/podst.	Typ
Amazonki	20x20	2	Oddział
Barbarzyńcy	20x20	2	Oddział
Niszczyciele na Sungalach	25x25	1	Oddział
Sozruici	20x20	2	Oddział
Pół-giganci	20x20	1	Oddział
Gigant	25x25	1	Model
Voutarowie	20x20	1	Oddział
Białe Wiedźmy	20x20	2	Oddział
Elefanton	60x40	1	Model

#### Sheol-Morg

Nazwa	Rozmiar	#/podst.	Typ
Potępieńcy	20x20	2	Oddział
Mroczne Fauny	25x25	1	Oddział
Rogaci Wojownicy	20x20	2	Oddział
Kozary	20x20	2	Oddział
Szkielety	20x20	2	Oddział
Truhlaki na Upadłych Ogarach	25x25	2	Oddział
Minotaur*	37x37	1	Model
Czarni Rycerze na Horgarach	25x25	1	Oddział
Hybrydy	25x25	1	Oddział
Hydra*	60x40	1	Model

#### Bohaterowie

Nazwa	Rozmiar	#/podst.	Typ
Grupa Dowódcza	25 Round	2	Model
Czempion	25 Round	1	Model
Mag	25 Round	1	Model
Generał	25 Round	1	Model

\* – Model jeszcze nie został wydany  
#/podst. – liczba modeli na podstawie

## Pytania i odpowiedzi

Ostatnio dodane pytania i odpowiedzi są umieszczone w zielonej ramce.

**Stanowisko wobec modeli zastępczych (tzw. proxy):** Gracze mogą używać dowolnych proxy dla oddziałów lub modeli, które nie zostały jeszcze wydane. Od momentu wydania oficjalnych oddziałów/modeli korzystanie z ich proxy w czasie lig i turniejów nie jest dozwolone.

**Sugerowana ilość modeli na podstawkach:** Obowiązuje liczba figurek na podstawie zgodnie z liczbą pokazaną na zdjęciach produktowych na stronie Spellcrow, lub zgodna z podaną wyżej w dokumencie.

**P:** Z ilu i jakich figurek powinna składać się Grupa Dowódcza?  
**O:** Podstawka Grupy Dowódczej musi zawierać min. 2 modele i min. 1 sztandar (trzymany przez sztandarowego lub zrobiony osobno na podstawie – każdy może mieć na to inny pomysł). Muzyk jest opcjonalny. Liczy się to, żeby były min. 2 modele. Wyjątek stanowią modele większe, które są umieszczane pojedynczo na podstawie (tj. Ropuchoni czy Pół-giganci). Wówczas Grupa Dowódcza musi zawierać min. 1 taki model i min. 1 sztandar.

**P:** Czy Maruderzy wliczają się do limitów?

Dwie sytuacje:

a) Oddziały Podstawowe – kupuję hordę 16 podstawek i otrzymuję darmowy oddział Maruderów. Czy spełniam wymogi min. dwóch Oddziałów Podstawowych czy muszę nadal dokupić jeden oddział?  
 b) Oddziały Unikalne – kupuję 3 hordy po 16 podstawek. Czy to oznacza, że otrzymuję 3 dodatkowe oddziały Maruderów, czyli w sumie mam 6 oddziałów?

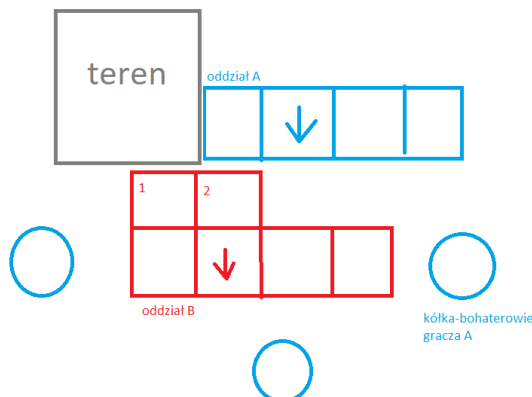
**O:** a) Oddział Maruderów nie jest uwzględniany jako oddział w wymaganym minimum b) Tak, otrzymujesz jeden oddział Maruderów za każdą hordę 16 podstawek, więc za 3 wykupione hordy 16 podstawek otrzymasz 3 oddziały Maruderów. W sumie będziesz miał 6 oddziałów, z czego 3 hordy są wliczane do limitu, a 3 oddziały Maruderów nie.

**P:** Objasnienie zasad budowy armii w oparciu o wymóg liczby Czempionów, Grup dowódczych i Generała (str. 50).

**O:** W tym miejscu zamysł był taki, że kiedy jest napisane „możesz”, to jest to opcja, nie mus. Zatem armia musi posiadać przynajmniej 4 bohaterów, w tym przynajmniej 1 Grupę Dowódczą i Generała. Jeśli ktoś nie chce, nie musi brać żadnego Czempiona, tak samo z Magami, ale trzeba spełnić warunek posiadania minimum 4 bohaterów.

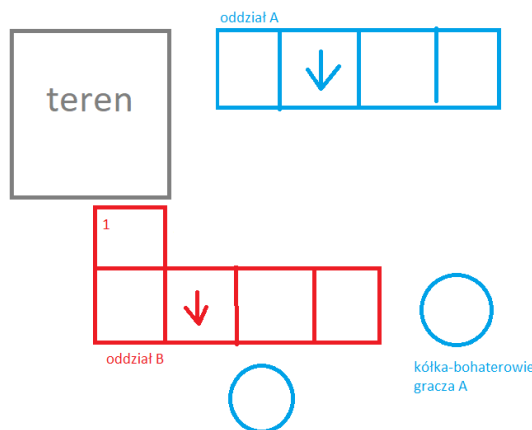
**P:** Czy oddział może otrzymać więcej niż jeden rozkaz w cyklu z zasady armii Sorgax Zwiastujący Udrukę? (str. 54)

**O:** Tak, oddział, który wcześniej otrzymał już rozkaz, może go otrzymać ponownie dzięki specjalnej zasadzie armii Sorgax.



**P:** Oddział A szarżuje na oddział B. W wyniku szarży oddział B traci tylko jedną podstawkę. Jak dostawia się oddział A? Jeżeli opuszcza walkę to czy oddział B, przed opuszczeniem walki może użyć zasady "Powstrzymać ich" ?

**O:** W tej sytuacji oddział A może się dostawić do tylnej krawędzi pierwszego szeregu oddziału B.



**P:** Oddział A szarżuje na oddział B. Jak oddział A ma się dostawić? Czy dostawienie umożliwia przeskoczenie terenu?

Powyższe pytania zakładają że oddział B jest unieruchomiony! Zamiast któregoś z niebieskich bohaterów można uznać że jest to inny wrogi oddział w kontakcie.

**O:** Przy tak trudnym ustawieniu zachodzi analogiczna sytuacja, czyli oddział A może się dostawić do tylnej krawędzi pierwszego szeregu oddziału B.

**P:** Konflikt zasad: *Kłątwa Wiedźmy* (Białe Wiedźmy, str. 57) „Test Zimnej Krwi wrogiemu oddziału [...] jest zawsze uznawany za nieudany”; *Nieustraszone* „Zawsze zdaje Test Zimnej Krwi [...]”. Obie zasady są zasadami specjalnymi oddziałów, więc nie ma zastosowania tabelka ze str. 31 (obie są równorzędne). Co zrobić w sytuacji kiedy Białe Wiedźmy walczą np. z Gigantem albo oddziałem Słagorów?

**O:** Zgodnie z erratą, zasada *Nieustraszone* brzmi: „Zawsze zdaje Test Zimnej Krwi oraz Test Paniki”. Zasada *Kłątwa Wiedźmy* mówi, że Test Zimnej Krwi wrogiemu oddziału jest zawsze uznawany za nieudany. W konsekwencji oddział jest zmuszony do Testu Paniki. Jednak dzięki zasadzie *Nieustraszone* Test Paniki jest automatycznie zdany. Niezależnie, czy przyjmiemy, że *Kłątwa Wiedźmy* stoi wyżej czy niżej w przypadku Testu Zimnej Krwi, to dzięki automatycznemu zdawaniu Testu Paniki efekt jest taki sam - żadna z podstawek nie może uciec z pola walki.

**P:** Czy zasady Magów są kumulatywne? Przykład: Czy dwóch Kapłanów Starych Bogów w armii będzie oznaczało, że dwa dodatkowe przyjazne oddziały mogą wykonywać modlitwy? (str. 59)

**O:** Zasady Magów nie są kumulatywne. Bez względu na liczbę Kapłanów Starych Bogów w armii, tylko jeden dodatkowy przyjazny oddział może wykonać modlitwę.

**P:** „Zasady Magów nie są kumulatywne.” Czyli drugi i kolejny magowie służą tylko do rzucania czarów i używania przedmiotów, bez wpływu na modlitwy?

**O:** „Zasady Magów nie są kumulatywne” odnosi się do specjalnych zasad wpisanych u indywidualnych Magów. Przykład: jeśli w armii Dirandis są dwaj Kapłani Starych Bogów (zasada Kapłana S. B. to: „Dopóki jest na polu walki, dodatkowy przyjazny oddział może wykonać modlitwę”), to armia korzysta z zasady tylko od jednego z nich. Gdyby armia liczyła 1500 pkt. i byłoby w niej trzech Kapłanów Starych Bogów, to za każdego armia zyskiwałaby dodatkową modlitwę w cyklu przez sam fakt bycia Magami. A od jednego z nich miałyby jeszcze jedną dodatkową modlitwę z jego zasady specjalnej. Plusem posiadania dwóch tych samych Magów z zasadą specjalną jest to, że nawet jeśli w trakcie bitwy zginęliby dwaj Kapłani, armia nadal może korzystać z zasady specjalnej trzeciego z nich, czyli ostatniego, który przetrwał. Z jednym Kapłanem, jeśliby zginął, zabralby też do grobu swoją zasadę.

**P:** Wróżbitka – 14 punktów/model (Mag) Może korzystać z czarów i przedmiotów do 6 punktów. (str. 59) Czy te 6 pkt to cała pula, którą Wróżbitka może gospodarować, dobierając za nie Czary i Magiczne przedmioty? Czy może najdroższy z Czarów i Magicznych Przedmiotów nie może przekroczyć 6 pkt?

**O:** Wróżbitka nie może dobierać Magicznych Przedmiotów i Czarów o wartości wyższej niż 6 pkt.

**P:** Czy bohaterowie mogą być dołączani do oddziałów już w fazie wystawiania armii, czy zawsze muszą być wystawieni na stół oddzielnie?

**O:** Bohaterowie muszą być wystawieni na stół oddzielnie. Dopiero w trakcie gry mogą dołączać do oddziałów.

**P:** Czy nie ma przeciwwskazań/nie powinno być, że bohaterowie nie mogą dołączać do oddziałów typu *Kreatura*?

**O:** Nie ma przeciwwskazań, by bohaterowie dołączali do oddziałów typu *Kreatura*, ale nie mogą dołączać do modeli pojedynczych.

**P:** Co się dzieje w przypadku remisu podczas ‘roll-offu’ (jeśli obaj gracze, po uwzględnieniu modyfikatorów, uzyskali ten sam rezultat na kości)? [Np. „Wystawianie Wojsk” str. 27, „Test Inicjatywy (...)” – str. 27]. Domyślamy się, że obaj gracze powtarzają rzut.

**O:** Tak, w przypadku uzyskania takiej samej sumy przez obu graczy, rzut musi być powtórzony.

**P:** Czy modele pojedyncze na kwadratowej podstawie (Gigant, Forgon etc.) muszą obracać się wokół kostki, czy mogą dokonać obrotu w miejscu?

**O:** Wokół kostki.

**P:** Czy każde ściągnięcie Kości Akcji, po której wykonuje się Akcję, to Aktywacja? Przykładowo w zdaniu „Po wykonaniu akcji danym oddziałem, przystępuje do zdjęcia Kości Akcji innego dowolnie wybranego oddziału i wykonuje nim akcję.” (str. 27 – Test Inicjatywy i Rzut za Aktywację) nie jest napisane, że inny dowolnie wybrany oddział jest aktywowany podczas ściągnięcia tej kości. Jest to strata Kości Akcji (str. 27 – Akcje), po której wykonuje się Akcję bez Aktywacji? Np. jeśli wyrzuciło się, że można aktywować 2 jednostki, to łącznie zdejmie się 4 Kości Akcji i wykona 4 akcje? Czy intencją było: „Po wykonaniu akcji danym oddziałem gracz przystępuje do Aktywacji innego dowolnie wybranego oddziału, ściągnając jego Kość Akcji i wykonując nim Akcję.”?

**O:** Dla lepszego zrozumienia tego zdania z podręcznika, może ono zostać zastąpione przez: „Po wykonaniu akcji danym oddziałem gracz przystępuje do aktywacji innego dowolnie wybranego oddziału, ściągnając jego Kość Akcji i wykonując nim akcję.”

**P:** Kiedy jednostka jest widoczna dla drugiej jednostki? Kiedy taka widoczność nie występuje/kiedy taka jednostka jest zasłonięta? Zasady czasem odnoszą się do ‘widocznej’ jednostki (np. podczas szarży), jednak nie jest napisane, kiedy taka widoczność występuje i co ją zasłania (tereny? jednostki?), lub jak się ją sprawdza (np. z za modelu czy z ‘lotu ptaka’). Można jedynie spekulować z przykładu szarży (np. z lotu ptaka, w nieprzerwanej i nie zasłoniętej linii prostej z przodu, szerokości podstawki?)

**O:** W Argatorii widoczność jest równoznaczna z ‘czystą drogą’ pomiędzy jednostkami. Jeśli model nie musi mieć ‘czystej drogi’, inaczej widoczności, może podejmować względem wroga działania. Dobrym przykładem jest Forgon. Jego jedynym wymaganie jest, aby niezaangażowany w walkę wrogi oddział był w 20 cm od niego. To oznacza, że Forgon może skorzystać ze swojej zasady *Żywa Katapulta*, nie mając czystej drogi do wroga. Wróg może więc być za innym oddziałem lub nawet za terenem.

**P:** Czy ‘czysta droga’ to taka, która nie posiada jakichś elementów terenu lub kawałka innego oddziału na drodze, którą przesuwalaby się podstawa oddziału podczas udanej szarży? I dla sprawdzenia ‘czystości drogi’ dla oddziału, ale nie pojedynczego modelu, można zignorować jedną podstawkę?

**O:** Podczas ruchu teren lub kawałek innego oddziału (również takiego, który składa się tylko z jednej podstawki w wyniku strat) stanowią przeszkodę dla jednostki. Podczas szarży, jeśli jednostka ma zablokowaną drogę dla jednej podstawki, nie wpływa to na jej szarżę. Jeśli natomiast tylko 2 podstawki z oddziału mają czystą drogę, a pozostałe 2 lub 1 podstawka stojące obok nie mają, to szarżująca jednostka nie wykonuje rzutu 2k6 na szarżę, ale tylko 1k6.

**P:** Czy można szarżować na wrogięgo bohatera? Czy jednak można go próbować zabić jedynie ruchem, stykając się z jego podstawką? Czy taki wrogi bohater może być użyty do zasłonięcia drogi (np. przeciwnik musi skończyć na nim ruch od razu po zetknięciu)?

**O:** Oddziały mogą wykonywać szarżę tylko na wrogie jednostki, ale nie bohaterów. Bohatera można próbować zabić, wykonując ruch, który spowoduje, że oddział się z nim zetknie. Wrogi bohater nie może być użyty do zasłonięcia drogi, ponieważ oddział, który się z nim zetknie, musi wykonać rzut (wynik 2 lub mniej oznacza, że bohater ginie), a jeśli bohater nie zginął, musi dołączyć do przyjaznego oddziału w 15 cm. Jeśli nie może tego zrobić, ginie. Oddział może potem dokończyć ruch lub szarżę.

**P:** Jeśli pojedynczy model, podczas dostawiania się, nie może zostać zrównany do lewej lub prawej krawędzi, to czy taka szarża jest niedozwolona, czy też powinien być zrównany tak bardzo jak to możliwe do lewej lub prawej krawędzi?

**O:** Jeśli nie ma fizycznej możliwości, aby model pojedynczy został zrównany do lewej lub prawej krawędzi w trakcie dostawiania, warunkiem udanej szarży jest, aby przynajmniej jedna podstawka (twoja lub wroga) stykała się pełną krawędzią.

**P:** Bohater pozostaje dołączony do oddziału do momentu odłączenia go. Kiedy i jak to następuje? Czy Bohater, który wcześniej dołączył do oddziału, w wyniku strat przestanie się z nim stykać, czy dalej jest do niego dołączony i zapewnia mu bonusy?

**O:** Bohater może zostać odłączony od oddziału w dwóch sytuacjach. *Sytuacja pierwsza:* Gdy w poprzednim cyklu bohater był dołączony do oddziału, podczas aktywacji oddziału w kolejnym cyklu gracz może zdecydować, że bohater pozostanie w miejscu, a sam oddział wykona ruch lub szarżę. *Sytuacja druga:* Bohater może się odłączyć, jeśli oddział, do którego jest dołączony, nie wykonywał w tym cyklu ruchu lub szarży. Bohater może zostać rozłączony z oddziałem, jeśli oddział w wyniku poniesionych strat przestanie stykać się z podstawką bohatera.

**P:** Można posiadać 1 Maga na każde pełne 500 pkt. armii. Odnosi się to do ustalonego limitu punktów czy do punktów wydanych na modele?

**O:** Odnosi się to do ustalonego limitu punktów.

**P:** Magia – Kula Ognia: Co w momencie gdy czar zostanie rzucony na oddział, w którym została jedna podstawka? Czy są to dalej dwa testy i łatwiej wybić oddział czy jeden test dla pozostałej podstawki?

**O:** W tej sytuacji należy wykonać test tylko dla jednej pozostałej podstawki.

**P:** Scenariusz Kontrola: Czy ilość jednostek liczona jest ze stanu początkowego armii czy aktualnego? Co w przypadku gdy przeciwnikowi zostało mniej oddziałów niż połowa wymagana przez scenariusz (zakładając stan początkowy), a ja nie mam 50 Punktów Krwi w armii, czy niezależnie od tego czy spełnię warunki czy nie przeciwnik nie może wygrać scenariusza?

**O:** Liczba jednostek jest liczona ze stanu aktualnego.

**P:** Szarża: Czy celowanie aby nawiązać kontakt rogiem to dopuszczalna taktyka czy jest wymóg ustawiania się frontem do szarżowanego oddziału?

**O:** Jak najbardziej celowanie rogiem w krawędź oddziału to dopuszczalna, a nawet wskazana taktyka w Argatorii, ponieważ od tego zależy finalne ustawienie walki. Nie ma wymogu ustawiania się frontem do szarżowanego oddziału.

**P:** Czy po śmierci Generała dalej dodajemy jego LD do Testu Inicjatywy?

**O:** Nie, po śmierci Generała gracz nie może skorzystać z jego cechy LD, a armia nie może korzystać ze swojej zasady armijnej.

**P:** Czy można wykonać ruch przez swojego bohatera ale nie skończyć na nim ruchu?

**O:** Tak, można wykonać ruch lub szarżę przez swojego bohatera, jeśli nie zakończy się on na jego podstawce.

**P:** Nieczulość Trygodronów vs *Monstrum* Elefantona – która zasada bierze górę?

**O:** W zasadzie *Monstrum* jest napisane: „Wróg wykonuje Test Paniki na 2+ zamiast na 4+.”, natomiast zasada *Nieczulość* brzmi w skrócie: „Test Paniki tego oddziału jest niedużony tylko przy wyniku 6”. Zasada *Monstrum* nie działa na oddział z zasadą *Nieczulość*, ponieważ *Monstrum* zamienia standardowy Test Paniki 4+ na 2+, za to *Nieczulość* daje oddziałowi niestandardowy Test Paniki tylko na 6, niejako ‘wyluczając’ standardowy Test Paniki na 4+. Na każdy inny oddział bez zasady *Nieczulość* lub *Nieustraszony* zasada *Monstrum* działa normalnie.

**P:** Jeżeli oddział był zaatakowany od tyłu i stracił pełny szereg lub więcej, kto się dostawia, szarżujący czy zaszarżowany?

**O:** Dostawia się szarżujący.

**P:** Czy aktywowany oddział będący w kontakcie z więcej niż jednym przeciwnikiem musi atakować jeden wybrany oddział czy może atakować modelami, które się stykają z przeciwnikiem (na przykład 4 modele w przód i 1 w bok przy oddziale 4x2)?

**O:** Obecnie oddział walczący z więcej niż jednym oddziałem musi wytypować jeden oddział, którego będzie atakował, nie dzieli ataków.

**P:** Czy dwa różne oddziały mogą modlić się o to samo w tym samym cyklu? Czy można na przykład dwa razy modlić się o Zwinność?

**O:** Tak, więcej niż jeden oddział może modlić się o to samo w tym samym cyklu. Jedyne ograniczenie to że jeden i ten sam oddział nie może się pomodlić dwa razy w tym samym cyklu, niezależnie od tego, czy modlitwy te są różne czy te same.

**P:** Groza: Czy czar działa na modele pojedyncze?

**O:** Nie, nie działa na modele pojedyncze, ponieważ zwykle mają one zasadę *Nieustraszony*, która powoduje, że zawsze zdają Test Zimnej Krwi (oraz Test Paniki), a Groza wymusza Test Zimnej Krwi na początku kolejnego cyklu.

**P:** Forgon – *Żywa Katapulta*. W zasadzie jest napisane „Raz na cykl”, czy oznacza to, że można użyć tej zasady w dowolnym momencie czy tylko podczas aktywacji Forгона?

**O:** W dowolnym momencie. Można tej zasady użyć nawet jako reakcji na szarżę lub ruch wroga, który znajdzie się w promieniu 20 cm od Forгона.

**P:** Dwa oddziały są w walce, A i B. Oddział A modli się o Nieszczęście u Wroga i przeprowadza swoje ataki. Potem przeciwnik aktywuje oddział B, który modli się o Szczęście. Jak rozpatrzyć tę sytuację?

**O:** W tym wypadku udana modlitwa o Szczęście zamiast pozwalać na przerzut, wylacza działanie wrogiej modlitwy.

**P:** Grupa Dowódcza – Pytanie co do interakcji Grupy Dowódczej i szarży z dorzutem 1k6 zamiast 2k6 (np. z powodu przeszkód na drodze) – czy Grupa Dowódcza pozwala na dorzut 3k6 i wybór dwóch wyników, czy dodaje tylko 1k6?

**O:** W sytuacji, gdy oddziałowi przysługuje dorzut k6 do szarży zamiast 2k6 (z powodu częściowej przeszkody na drodze), jeśli w 5 cm od niego jest Grupa Dowódcza, może wykonać rzut 3k6 i wybrać DWA najlepsze wyniki. Zapis zasady Grupy Dowódczej brzmi: „(...) ZAMIAST dorzutu do szarży, jaki mu przysługuje” – czyli w naszej sytuacji zamiast 1k6 – może (nawet pomimo utrudnień – czyli pomimo przeszkód każących rzucać 1k6, a nie 2k6) wykonać dorzut 3k6 i wybrać DWA najlepsze wyniki.

**P:** Czary – ostatni punkt Ogólnych Zasad i Warunków mówi: „Rzucany czar nie może się powtarzać w cyklu”. Czy to oznacza, że podczas cyklu tylko jeden Mag spośród obu armii może rzucić konkretny czar (np. Zamieć może być na całym stole jedna i tylko jedna)? Czy może oznacza to, że Mag nie może drugi raz rzucić tego samego czaru, ALE inny Mag z tej samej armii może go rzucić? W ten sposób wrogi oddział może być pod wpływem np. dwóch Zamieci albo dwa razy dostać Kulę Ognia.

**O:** Rzucany czar nie może się powtarzać w cyklu w ramach jednej armii. Oznacza to, że w cyklu tylko jeden Mag w armii może rzucić jeden i ten sam czar.

**P:** Szarżuję na wroga i używam Kostura, chcę przerzucać nieudane trafienia. W tym momencie przeciwnik używa swojego Kostura i każe mi przerzucać udane trafienia. Jak rozpatrzyć tę sytuację?

**O:** Twój przedmiot był użyty jako pierwszy, więc najpierw stosujesz się do jego zasady, a następnie do zasady wrogiego przedmiotu. Wykonaj przerzuty wszystkich swoich nieudanych rzutów w Teście WS. Następnie musisz zastosować się do zasady Kostura u przeciwnika i przerzucić wszystkie udane wyniki w tym teście.

**P:** Czy dołączony bohater może się przemieścić w obrębie oddziału?

**O:** Tak. Bohater może się przemieścić w obrębie oddziału, jeśli oddział, do którego jest dołączony, wykonuje ruch lub szarżę. Taki bohater może być przestawiony, by stykać się z oddziałem w innym, bardziej dogodnym miejscu. Jeśli oddział jest zaangażowany w walkę i nie szarżował w tym cyklu, bohater może w akcjach bohaterów zmienić miejsce, w którym styka się z oddziałem lub odłączyć się od niego, by dołączyć się do innego wolnego oddziału lub wybrać inne dogodne miejsce na polu walki.

**P:** Co oznacza sformułowanie „dowolny ruch” w Przegrupowaniu po wygranej walce?

**O:** Rozróżniamy ruch do przodu, ruch w bok, ruch w tył oraz dowolny ruch. Dowolny ruch oznacza, że oddział nie jest niczym ograniczony i może wykonać ruch w każdą ze stron, również po skosie.

**P:** Czempion Ziemi w armii Vaendral (str. 57) może przesuwac wrogie oddziały po udanym teście. Kiedy może wykonać ten test?

**O:** Specjalne zdolności Czempionów mogą być użyte tylko w momencie aktywacji danego Czempiona w fazie aktywacji bohaterów, chyba że zapis zdolności sugeruje inaczej.

**P:** Na str. 33 jest napisane “możesz wykupić do dwóch czarów dla swojego Maga”. Zakładamy, że oznacza to, że jeśli będziemy mieć w armii więcej niż jednego Maga, to każdy z nich może wykupić inne czary/przedmioty. Czy tak należy to rozumieć?

**O:** Jeśli w armii jest, powiedzmy, dwóch Magów, obaj mogą wykupić np. czar Szepty Bogów. I tak tylko jeden z nich będzie mógł go rzucić w danym cyklu, jednak główną zaletą jest to, że jeśli jeden z Magów zostanie wyeliminowany, drugi również ma możliwość rzucenia tego konkretnego czaru, który może być kluczowy dla taktyki gracza. Większość graczy wykupuje cztery różne czary (jeśli mają dwóch Magów, każdy z nich posiada odmienne czary), ale czasem jeden konkretny czar może być dla gracza na tyle istotny, że zdecyduje się na wykupienie tego czaru dla obu Magów, na wszelki wypadek.

**P:** Na str. 33 jest napisane, że “rzucany czar nie może się powtarzać w cyklu”. Czy odnosi się to do próby rzucenia czaru czy udanego czaru? Przykład: Jeśli mam dwóch Magów z tym samym wykupionym czarem i pierwszemu z nich czar nie wyjdzie, to czy drugi Mag może podjąć próbę rzucenia tego samego czaru?

**O:** Tylko jeden Mag w armii może podjąć próbę rzucenia konkretnego czaru. Inny Mag w armii nie może podjąć próby rzucenia tego samego czaru w tym samym cyklu, nawet jeśli pierwsza próba jego rzucenia była nieudana.

**P:** Teren: Zasada mówiąca o maksymalnej wielkości terenu – czy jest minimalna wielkość terenu? Czy może mogę wystawić murek 10x1 cm skoro zasada mówi tylko o maksymalnej wielkości 10x10cm?

**O:** Przy wymiarach terenów 15 cm x 15 cm żadna ze ścianek nie może mieć mniej niż 12 cm. Przy terenach 10 cm x 10 cm żadna ze ścianek nie może mieć mniej niż 8 cm. Small Stone Terrains to dedykowany zestaw makiet do gry Argatoria i zestaw ten ma bardzo określone wymiary. Gracze mogą wykonać swoje wersje Small Stone Terrains, jednak muszą dokładnie odwzorować charakterystykę zestawu. Żadne wymiary oraz kształty nie mogą od niego odbiegać.

**P:** Teren: Czy teren musi być prostokątem lub kwadratem?

**O:** Teren może mieć dowolny kształt, jednak musi spełniać wymogi w kwestii wymiarów.

**P:** Arox: Mistyk Odrodzonych – czy można użyć zasady mistyka Odrodzonych w połączeniu z Grupą Dowódczą i modlitwą?

**O:** Jeśli oddział jest w zasięgu zdolności zarówno Mistyka Odrodzonych, jak i Grupy Dowódczej, to musi wybrać jedną, z której skorzysta podczas szarży. Dodatkowo może skorzysta z modlitwy o Zwinność.