



Lekarz. Po zakończeniu bitwy leczy jedną ranną jednostkę sojuszniczą, leżącą na heksie sąsiadującym z Lekarzem. Wszystkie znaczniki ran leżące na jednostce są usuwane.

Zmiana kształtu. Jednostka jest w stanie przybrać wygląd neutralny dla jednostek przeciwnika. Na początku każdej bitwy gracz do którego należy jednostka posiadająca taka zdolność może zadeklarować, że jego jednostka nie bierze udziału w danej bitwie. Oznacza to, że automatycznie uchyla się przed wszystkimi ciosami, strzałami, efektami magicznymi. Podczas bitwy obrażenia może odnieść jedynie od zdarzeń mających efekt obszarowy (takie jak np. wybuchający Klaun w armii Molocha, jednak jeżeli na początku bitwy została zadeklarowana jako neutralna, nie może korzystać z pomocy np. felczera). Do końca danej bitwy jednostka nie atakuje jednostek wroga ani w żaden inny sposób nie wspiera sojuszniczych oddziałów.



Pomiędzy bitwami jednostka jest traktowana jak normalna jednostka danego gracza, czyli jest wrażliwa na efekty działania żetonów natychmiastowych takich jak: Odepchnięcie, Snajper, Bomba, Granat, Zamachowiec, Klejnot Wszechmocy czy też Sztorm Cienia. Patrz **Przykład 2**.

Pancerz magiczny. Traktowany jak Pancerz przeciw obrażeniom zadany przez Atak magiczny. Jeden Pentagram oznacza, że siła każdego ciosuadanego przy pomocy Ataku magicznego zostaje osłabiona o 1. Patrz **Atak magiczny** oraz **Przykład 3**.



Atak magiczny. Jednostka może atakować dowolne pole leżące na linii od niej. Uwaga: jeżeli jednostka posiada równoczesną możliwość atakowania w tym samym kierunku w inny sposób, nie może rozdzielać ataku na dwa cele. Patrz **Pancerz magiczny** oraz **Przykład 3**.



Klejnot Wzorca. Może być użyty na dowolnej jednostce przeciwnika leżącej na planszy. Umożliwia dowolny obrót wybranej jednostki przeciwnika.



Sztorm Cienia. Zadaje jedno obrażenie dowolnej jednostce przeciwnika na planszy oprócz baz. W przypadku, gdy jednostka to przeżyje dodatkowo gracz zagrywający Sztorm Cienia może w dowolny sposób obrócić jednostkę.



Zamachowiec. Zadaje jedno obrażenie dowolnej (z wyłączeniem Sztabów) jednostce przeciwnika na planszy.



Pajęczyna. Działa jako Sieć.



Wsparcie. Symbol oznaczający możliwość oddziaływania na sąsiadujące jednostki. Najczęściej będzie to wspieranie jednostki sojuszniczej, ale może też zdarzyć się oddziaływanie negatywne na jednostkę wroga. Normalnie oddziaływanie jest możliwe tylko przez oznaczone tym symbolem krawędzie, jednak Sztaby stanowią wyjątek. Wspierają one (wyłącznie jednostki sojusznicze) przez wszystkie swoje krawędzie.





Wsparcie cd. Symbole informujące w jaki sposób dana jednostka wspiera sąsiadujące jednostki sojusznicze. Odpowiednio: zwiększenie siły ataku magicznego, zwiększenie siły ataku wręcz, felczer (jak medyk) lub zdolność do samopoświęcenia się jednostki (np Gwardzista z armii Amber), zwiększenie inicjatywy, możliwość ruchu (patrz **Przykład 1**).



Odcięcie wsparcia. Jednostka, która posiada taki symbol uniemożliwia jednostkom przeciwnika (na które oddziałuje) korzystanie z jakichkolwiek premii dodawanych przez znajdujące się na sąsiednich polach moduły, bazy czy inne jednostki). Patrz **Przykład 4**.

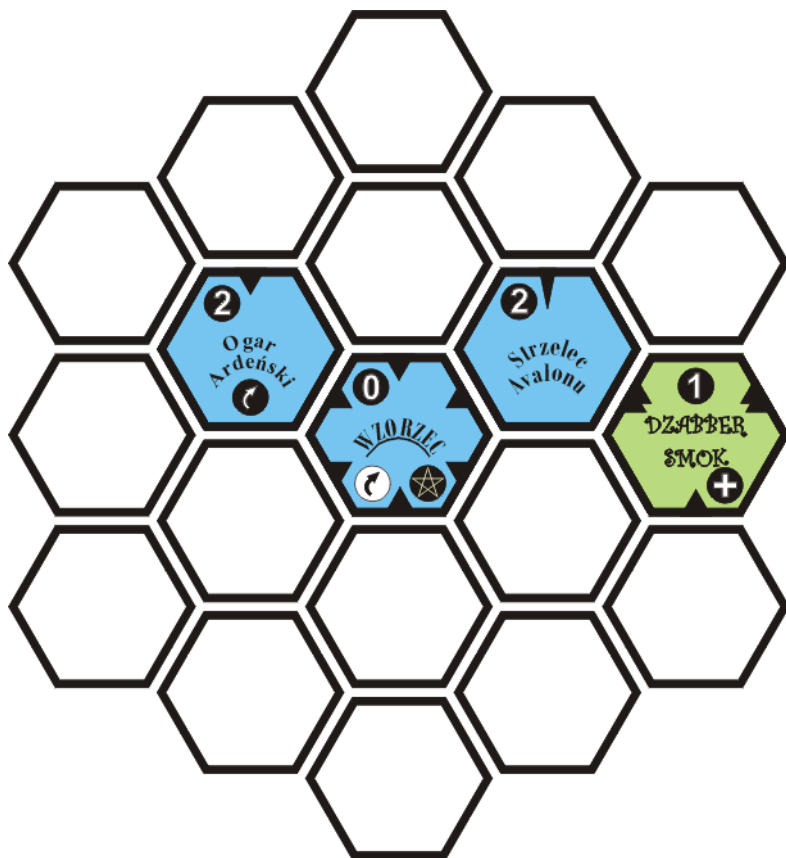


Upiór Wzorca (lub Logrusu). Dowolna odłożona już jednostka (także zabita w poprzednich bitwach) może zostać położona na planszy. Żeton takiej jednostki musi być umieszczony na polu przylegającym do Wzorca (lub Logrusu).

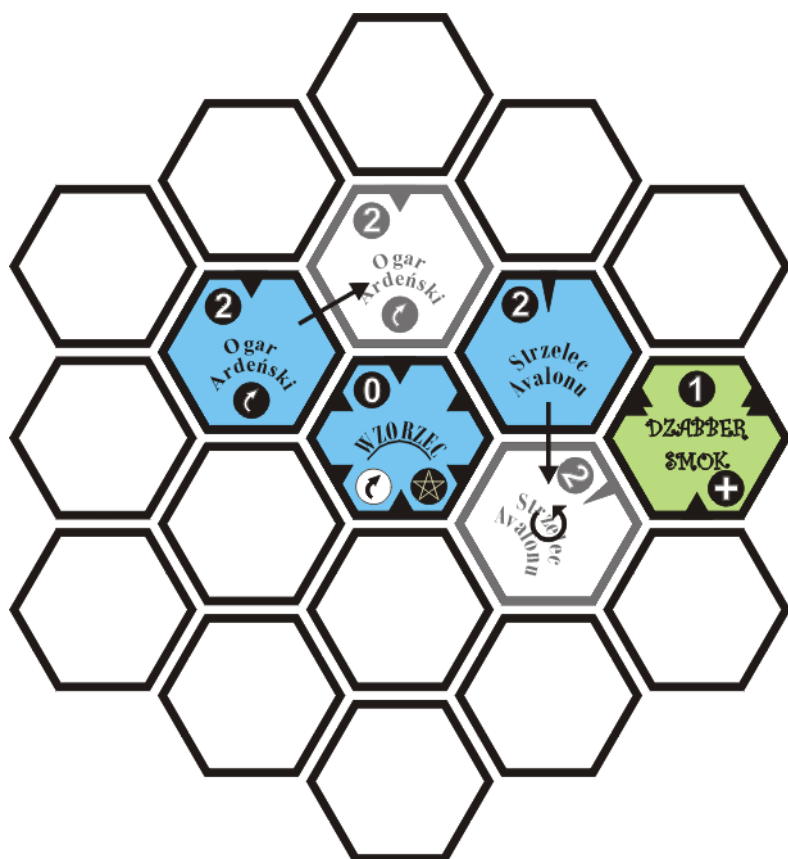
Przykład 1



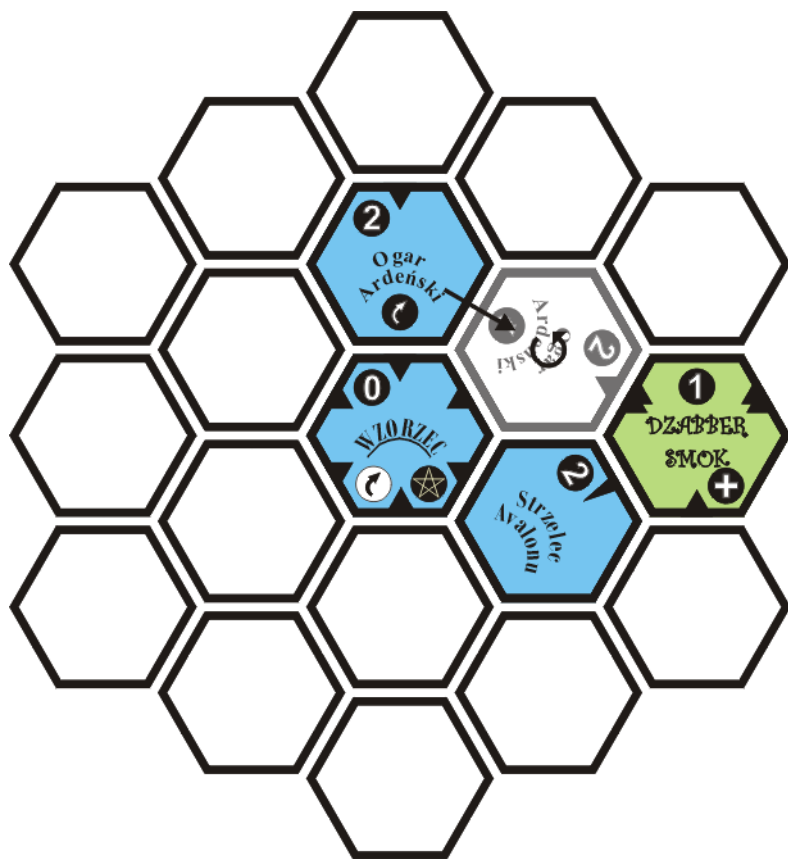
Sztab Amberu (Worzec) umożliwia ruch sojusznicznym jednostkom (znajdującym się w jego sąsiedztwie), czyli przesunięcie jednostki jedno pole i (lub) obrót.



1. Dżabbersmok (Chaos) nie jest atakowany przez żadną z jednostek Amberu.



2. Dowodzący armią Amberu decyduje się w swojej fazie skorzystać ze zdolności sztabu i przenieść dwie swoje jednostki: Strzelca Avalonu i Ogara Ardeńskiego). Strzelec został także obrócony i skierowany w stronę jednostki przeciwnika.

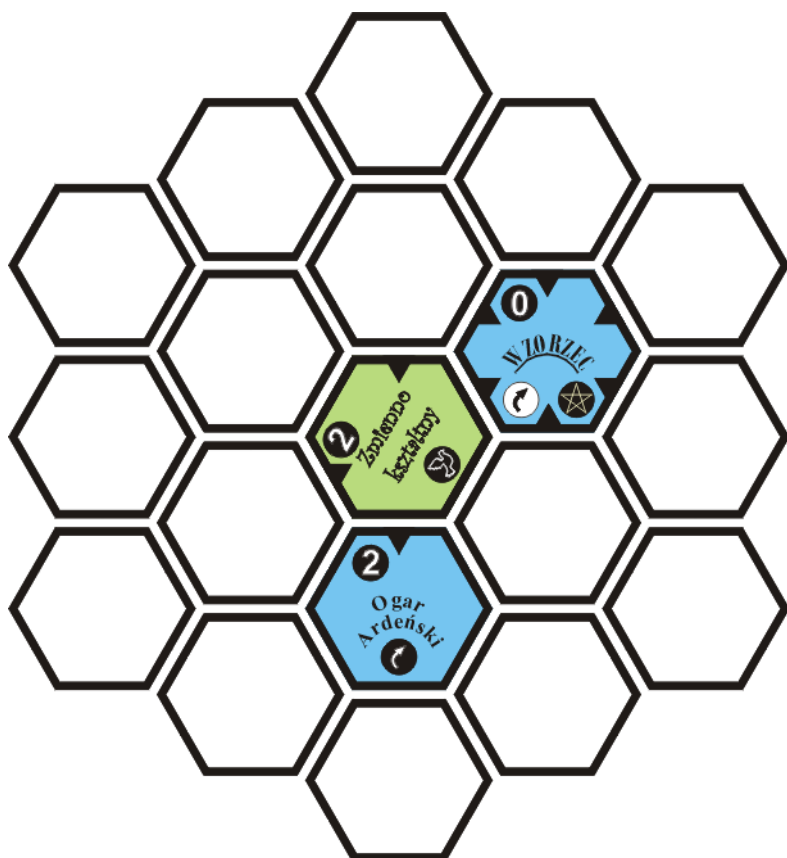


3. Ogar Ardeński jest jednostką, która może się ruszać samodzielnie. Wykorzystuje tę zdolność, aby się przesunąć o dodatkowe pole i obrócić.

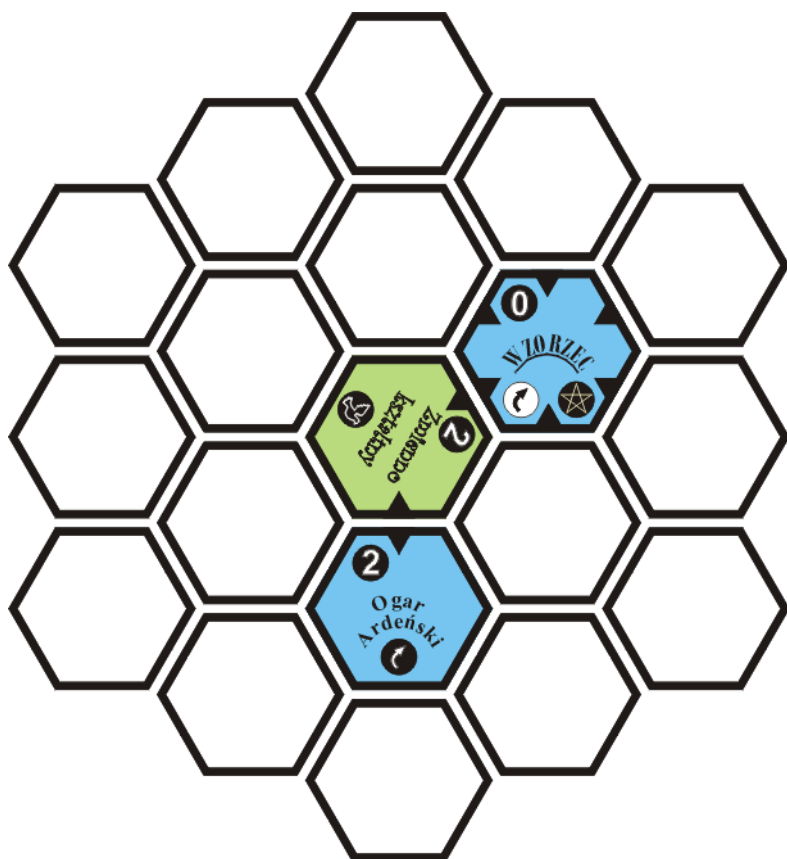
Przykład 2



Gracz w którego armii znajdują się jednostki posiadające zdolność zmiany kształtu, musi w chwili rozpoczęcia bitwy zdecydować (osobno dla każdej takiej jednostki znajdującej się na planszy), czy dana jednostka przybiera kształt neutralny.



Przypadek A. W momencie rozpoczęcia bitwy Zmiennokształtny (Chaos) nie jest w stanie zaatakować żadnej jednostki przeciwnika, przeciwnie sam zostanie wyeliminowany z gry. Gracz dowodzący armią Chaosu prawdopodobnie zdecyduje, że w czasie tej bitwy jednostka przybierze kształt neutralny.

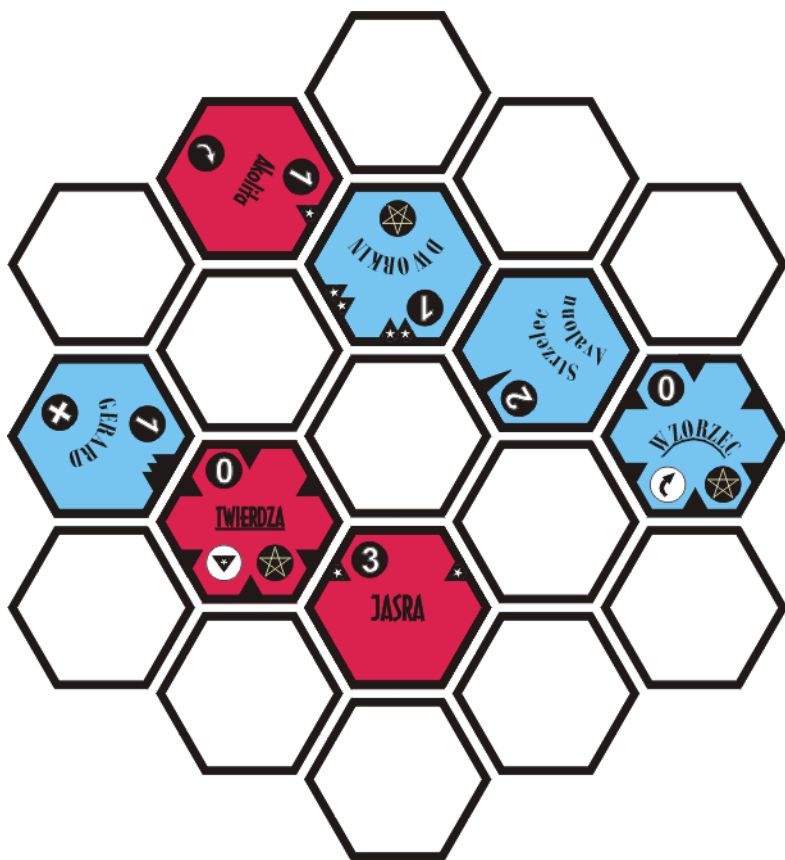


Przypadek B. Wprawdzie decyzja gracza dowodzącego armią Chaosu o wzięciu udziału w bitwie przez jednostkę Zmiennokształtny także zakończy się jej wyeliminowaniem, jednak wcześniej zdaży ona wyeliminować jednostkę przeciwnika (Ogar Ardeński) oraz zada uszkodzenia Sztabowi Amberu (Wzorzec).

Przykład 3



Magia daje sporą elastyczność w wyborze celu ataku, jednak część jednostek posiada odporność na obrażenia zadane w ten sposób (pancerz magiczny, którego symbolem jest biały pentagram na czarnym tle).



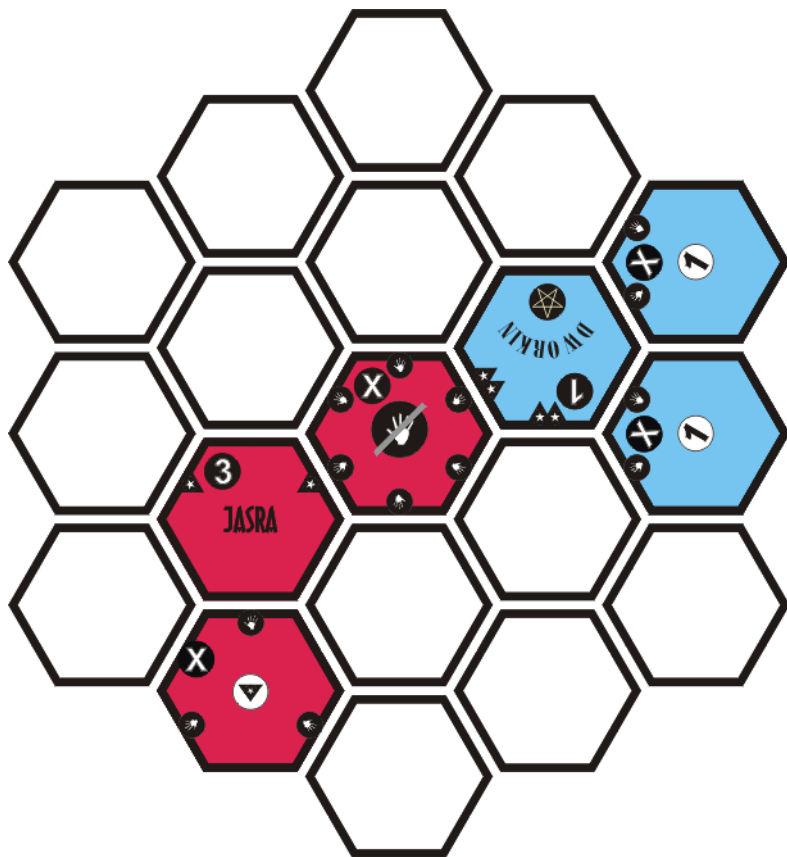
Przypadek 1. Akolita w 1 momencie bitwy może wybrać jeden z trzech potencjalnych celów: Dworkina, Strzelca Avalonu lub Sztab Amberu (Wzorzec). Ponieważ jednak i Dworkin i Wzorzec posiadają pancierz magiczny, więc atak bez żadnego wsparcia (takich jakie na przykład daje Twierdza) nie przyniesie żadnych efektów. Stąd jedynym rozsądnym celem ataku pozostaje Strzelec Avalonu.

Przypadek 2. Jasra (z Armii Pękniętego Wzorca) w 3 momencie bitwy atakuje magicznie w dwóch kierunkach z siłą każdego z ataków równa 1. Jej zwykły atak nie wystarczyłby do zadania obrażeń Sztabowi Amberu (Wzorzec), gdyż ten posiada pancierz magiczny, który zmniejsza obrażenia zadane za pomocą ataków magicznych o 1. Także jej atak na Gerarda nie uchroniłby jej Sztabu (Twierdza) od utraty 3 obrażeń — Gerard posiada dodatkową żywotność i atak Jasry tylko by go zranił. Jednak cecha Sztabu (Twierdza) wzmocnione o 1 magiczne ataki Jasry i ich siła wynosi 2. Pozwala to na wyeliminowanie Gerarda już w 3 momencie bitwy, tak więc nie zdąży on zaatakować Sztabu Armii Pękniętego Wzorca (Twierdza). Dodatkowo Sztab Amberu (Wzorzec) otrzyma jedno obrażenie.

Przykład 4



Jednostka, która posiada taki symbol uniemożliwia jednostkom przeciwnika (na które oddziałuje) korzystanie z jakichkolwiek premii dodawanych przez znajdujące się na sąsiednich polach moduły, bazy czy inne jednostki).



Dworkin korzystając ze wsparcia dwóch zwiadowców atakowałby w turze 3. Jednak żeton *Błękitnej groty* odcina go od jakiegokolwiek wsparcia, wobec tego działałby dopiero w turze 1. Ponieważ Jasra zaatakuję Dworkina ze wsparciem *Źródła mocy* w 3 turze, więc nie będzie on miał już okazji do działania.