

Anno Domini  
**1666**



**3D TERRAIN  
EXPANSION**





**AUTOR GRY:** Rafał Szwelicki

**ZESPÓŁ AUTORSKI:** Michał Molenda, Konrad Sosiński

**ILUSTRACJE:** Monika Sochacka, Marek Szyszko, Pavel Chuvín, Piotr Nowojewski, Tomasz Nowojewski

**OPRACOWANIE GRAFICZNE GRY:**  
Monika Sochacka, Tomasz Nowojewski

**SKŁAD:** Tomasz Nowojewski

**REDAKCJA:** Michał Molenda

**KOREKTA:** Roman Książek

**WYDAWCA:** Wargamer Games Studio

**PLAYTESTERZY:** Marcin Grzybowski, Mariusz Kur, Adrian Lesiczko, Krzysztof Maj, Piotr Miazga, Jarosław Parczewski, Adam Sadam, Michał Stępowski, Karol Stryjeński.



© 2022 Wargamer Games Studio  
Wszystkie prawa zastrzeżone.  
Żadna część tego produktu nie  
może być kopiowana bez  
szczegółnej pisemnej zgody.

Komponenty gry mogą się nieznacznie różnić  
od zaprezentowanych w instrukcji.

Modele i elementy plastikowe są złożone  
i niepomalowane. Wyprodukowano w Chinach.

Wydrukowano w Polsce.

TO NIE JEST ZABAWKA. PRODUKT NIE JEST  
PRZEZNACZONY DO UŻYTKU PRZEZ OSOBY  
PONIŻEJ 13 ROKU ŻYCIA.



**AUTHOR OF THE GAME:** Rafał Szwelicki

**DESIGN TEAM:** Michał Molenda, Konrad Sosiński

**ARTISTS:** Monika Sochacka, Marek Szyszko,  
Pavel Chuvín, Piotr Nowojewski, Tomasz  
Nowojewski

**TRANSLATOR:** Maciej Kapałczyński

**GRAPHIC DESIGNERS:**  
Monika Sochacka, Tomasz Nowojewski

**PREPRESS:** Tomasz Nowojewski

**EDITOR:** Michał Molenda

**PROOFREADING:** Adrian Mandzy

**PUBLISHER:** Wargamer Games Studio

**PLAYTESTERS:** Marcin Grzybowski, Mariusz Kur, Adrian Lesiczko, Krzysztof Maj, Piotr Miazga, Jarosław Parczewski, Adam Sadam, Michał Stępowski, Karol Stryjeński.



© 2022 Wargamer Games Studio,  
all rights reserved. No part of this  
product may be reproduced  
without specific permission.

Actual components may vary from those shown.

Figures and plastic components included are pre-  
assembled and unpainted. Made in China.

Printed in Poland.

THIS IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE  
OF PERSONS 13 YEARS OF AGE OR YOUNGER.







1 model (Konrad Kiefern) wraz z kartami postaci i przedmiotów

1 miniature (Konrad Kiefern) with his character and item cards



6 kart Broni improwizowanej / 6 Improved weapon cards



6 kart Pocisków improwizowanych / 6 Improved projectile cards



Instrukcja z zasadami użycia terenów 3D oraz nowym scenariuszem (właśnie ją czytasz)

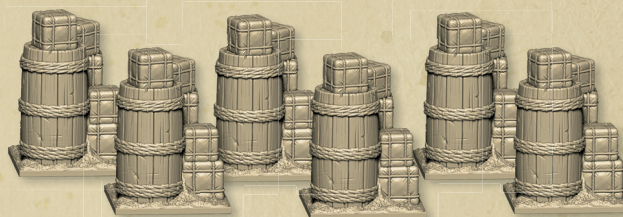
Rules manual (you are reading it at this moment)



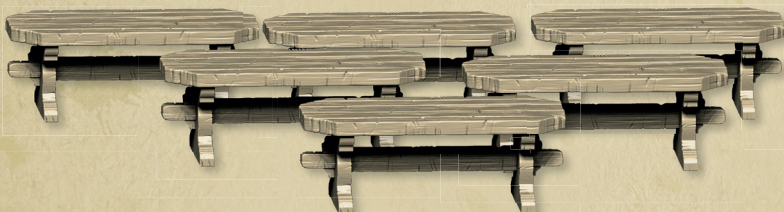
6 kart przedmiotów losowych / 6 Random items cards



6x Beczka / 6x Barrels



6x Stos Pakunków / 6x Stack of crates



6x Stół / 6x Tables



6x Kuferek / 6x Chests



6x Stragan / 6x Market stalls



# KONRAD KIEFERN

*Karczmarz Konrad Kiefern to właściciel zajazdu Zum Zinnsoldat ("Pod ołowianym żołnierzem") przy Wolfenstrasse w Wiedniu. Jest byłym żołnierzem. Kiefern znany jest z zamykania do alkoholu i dobrej zabawy. Jego ulubionym okrzykiem jest tacińskie bibamus (pijmy!). Konrad utyka trochę na prawą nogę. Trudno dociec jaka jest tego przyczyna, gdyż historia za każdym razem jest inna. Czasem Konrad mówi, że "został postrzelony przez jakiegoś luterńskiego heretyka w kolano w okopach Bredy", czasem, że "dźgnięto go papistowską piką pod Rocroi". Pewnie nikt, poza Konradem, nie dowie się jaka jest prawda.*



## WYSTAWIANIE KONRADA

Konrada można wystawić tak, jak każdego najemnika w dowolnej frakcji. Wyjątkiem jest jedynie frakcja Wysłanników Wysokiej Porty, ze względu na dzielące ich znaczne różnice światopoglądowo-religijne. Karczmarz nie jest w stanie dogadać się z nimi w sprawie swobody konsumpcji napojów alkoholowych...

## UMIĘTNOŚCI:

**Amant** - Gdy postać używa umiejętności [rozmowa] przeciw postaci przeciwnej płci (♂/♀), jeśli karta początkowa testu tej umiejętności to Ω, dodaj +1 do wyniku testu. Jeśli karta ta to ♥, zamiast tego dodaj +2.

**Kuternoga** - Nie może wykonać akcji Biegu, ani Manewrów oprócz Otwierania/zamykania drzwi.

**Szaleńczy atak** - Kiedy ta postać atakuje w walce wręcz, otrzymuje +1 do sumy walki, jeśli jej karta początkowa w teście walki to ♥ lub Ω.





# ZASADY UŻYCIA TERENU 3D

Jeśli gracze zdecydują się użyć elementów 3D w swoich grach, zastępują elementy kartonowe plastikowymi. Zachowują one swoje zasady (patrz: Księga Scenariuszy s.6). Oprócz tego każdy z nich ma dodatkowe zasady opisane poniżej. Zasady pokazują też, który element kartonowy zastępują. Kuferek jest całkowicie nowym rodzajem terenu, więc nie zastępuje żadnego z nich.

## STÓŁ



### Cokolwiek pod ręką

Za każdy umieszczony na planszy stół, połóż obok planszy 1 kartę Broni improwizowanej i 1 kartę Pocisku improwizowanego. Postać (tylko człowiek), która znajduje się na polu sąsiadującym ze stołem, albo na stole, może użyć dowolnej z kart tych

broni tak, jakby była ona w jej ekwipunku. Kart nie można zabierać ze sobą. Każda z tych broni jest nietrwała - po rozpatrzeniu walki wręcz (z ewentualnymi Ponowieniami), albo strzelania, karta broni jest odrzucana. Karty nie są przypisane do stołów, z którymi się je wystawiło. Np. jeżeli na planszy znajdują się 2 stoły, to można użyć obu kart Pocisku improwizowanego, znajdując się przy dowolnym ze stołów.

## BECZKA



### Rozbicie beczki

Beczka zawiera śliski płyn. Można ją uszkodzić i wylać zawartość. Jest to akcja częściowa (dostępna tylko dla ludzi), wymagająca testu Krzepy PT: 6. Zdany test oznacza, że beczka jest przebita (połóż ją na stole albo oznacz znacznikiem uniwersalnym). Przebita beczka



w dalszym ciągu jest polem, traktowanym jako otoczone krąwędziami wysokimi. Możesz też poruszyć rozbijającego o 1 pole. Po tym ruchu, do końca gry, gdy jakaś postać wejdzie na pole sąsiadujące z beczką, musi wykonać test Zwinności PT: 6 albo zostaje Powalona. Test wykonuje się tylko raz na aktywacji postaci, nawet jeśli postać przechodzi przez kilka takich pól (ale może dojść do konieczności wykonania go ponownie gdy np. Postać wycofa się z walki na pole sąsiadujące z beczką).

## STOS SKRZYŃ



### Przewrócenie

Akcja częściowa (mogą ją wykonać tylko ludzie), Test Krzepy PT: 7. Zdany test oznacza, że stos zostaje przewrócony na dowolne sąsiednie pole (ale nie może być ono za ścianą, drzwiami lub



oknem). Jeżeli na tym polu znajduje się jakaś postać, to potraktuj to jakby była celem ataku dystansowego bronią zadającą 4/♥3/♠2/♦1 obrażeń. Użyj karty zagranej w teście Krzepy, by określić obrażenia. Triumf nie zadaje dodatkowych obrażeń. Jeżeli trafiony otrzyma przynajmniej 3 obrażenia, musi zdać test Krzepy PT: 7 albo zostanie Ogłuszony. Po przewróceniu, zdejmij stos skrzyń z planszy.

## STRAGAN



### Przeszukanie straganu

Postać (człowiek), znajdująca się na polu sąsiadującym ze straganem, może wykonać akcję częściową, żeby go przeszukać. Wykonaj test Zmysłów PT: 6. Zdany - pociągnij kartę Przedmiotów Losowych. Niezdany - niczego ciekawego nie udało się znaleźć.

Niezależnie od wyniku testu, połóż przy straganie znacznik uniwersalny. Tak oznaczonego straganu nie można przeszukiwać.



## KUFEREK



### Przeszukanie kuferka

Kuferek nie blokuje w żaden sposób pola, na którym stoi (potraktuj go jak znacznik). Postać (człowiek) znajdująca się na polu z kuferkiem może wykonać akcję częściową, żeby go otworzyć. Wykonaj test Krzepy albo Otwierania zamków PT: 7. Zdany - pociągnij kartę z puli Przedmiotów Losowych, następnie odrzuć kuferek. Niezdany - nic się nie dzieje.

### Wystawianie kuferków

Jeśli scenariusz nie wskazuje dokładnego miejsca wystawienia kuferków, po zakończeniu wystawienia postaci, gracze mogą umieścić je na mapie. Wystawia się je naprzemiennie, wylosujcie gracza, który wystawia kuferek jako pierwszy.

Na dużej planszy wystawia się 6 kuferków, na małej 2. Można je wystawić na dowolnym polu, spełniającym następujące warunki:

- pole znajduje się w budynku/podziemiach,
- pole znajduje się minimum 8 pól od własnych postaci,
- pole znajduje się minimum 2 pola od innego kuferka.

Jeśli nie ma pola spełniającego warunki, to kuferek się nie wystawia.

Wylosujcie gracza wystawiającego kuferek jako pierwszy. Drugi kuferek wystawia gracz siedzący po jego lewej stronie etc. W przypadku scenariuszy dla 3-4 graczy może zdarzyć się, że gracze wystawią nierówną liczbą kuferków albo nie wystawią ich wcale.





# PRZEDMIOTY LOSOWE

Przedmioty losowe są traktowane jak ekwipunek dodatkowy, ale nie można ich kupić. Oznaczone są ikonką: . Po wylosowaniu, przedmiot staje się częścią ekwipunku postaci i nie można go przekazywać.

Przed grą należy utworzyć pulę Przedmiotów losowych. Pule tworzy 6 przedmiotów oznaczonych  i losowe 6 nie-wykorzystanych kart ekwipunku dodatkowego.

## ZASADY PRZEDMIOTÓW LOSOWYCH:



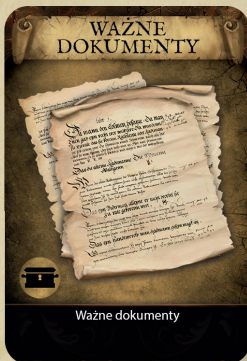
### Cudowna driakiew

Jeżeli postać z tym przedmiotem przeżyła grę/nie uciekła, możesz użyć driakwi na dowolnej zabitej postaci z bandy. Postać szybko zdrowieje. Przeciwnik nie otrzymuje PZ za jej zabicie. Efekt nie działa na postacie, których zabicie jest celem scenariusza. Na potrzeby kradzieży, śmierci właściciela etc., potraktuj driakiew jak przedmiot scenariuszowy.



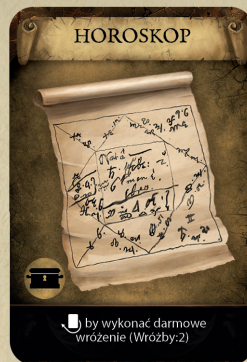
### Mieszek złota

W Fazie Słów, możesz aktywować właściciela i odrzucić tę kartę, żeby usunąć z gry postać Wiedeńczyka znajdującą się na sąsiednim polu. Za przekupioną w ten sposób postać otrzymujesz PZ normalnie. Nie można w ten sposób przekupić postaci scenariuszowej. W trybie kampanii, jeżeli nie użyłeś mieszka, daje ci on 3 krajcary na zakup ekwipunku dodatkowego. Na potrzeby kradzieży, śmierci właściciela etc., potraktuj mieszek jak przedmiot scenariuszowy.



### Ważne dokumenty

Jeżeli postać z dokumentami przeżyła grę/nie uciekła, to banda otrzymuje 1 PZ. Na potrzeby kradzieży, śmierci właściciela etc., potraktuj dokumenty jak przedmiot scenariuszowy.



### Horoskop

Ki czort? Horoskop pasujący do postaci, która go znalazła.

Postać może odrzucić horoskop w dowolnym momencie aktywacji. Nie kosztuje to Akcji. Po odrzuceniu wykonaj darmową Akcję wróżenia, w wybranej tabeli wróżb, tak jakby używający Horoskopu miał Wróżby: 2.



### Ręka wisielca

Amulet szczęścia. Postać może odrzucić Rękę wisielca, żeby pociągnąć nową kartę z talii w dowolnym teście standardowym, jaki wykonuje. Wartość drugiej karty jest wiążąca, nawet jeżeli jest gorsza.



### Pistolet wielolufowy

Postać otrzymuje pistolet wielolufowy. Może go używać normalnie w trakcie gry. Pistoletu nie można przeładować, ani używać przy strzale z niego żadnej karty Amunicji.

Pistolet wystrzeliwuje salwę ze wszystkich luf jednocześnie, stąd też - mimo nazwy pistolet wielolufowy - można go użyć tylko raz.









# KRWAWE WESELE

*Od rana Konradem Kiefernem miotały sprzeczne uczucia. W karczmie Zum Zinnsoldat przy Wolfenstrasse odbywa się buczne wesele, które ma połączyć dwie zwaśnione frakcje przestępcze. Szef lokalnej szajki złodziejskiej bierze ślub z właścicielką pobliskiego przybytku rozkoszy. Z jednej strony to doskonały zarobek - trzeba było wystawić stoły na zewnątrz, by wszyscy się zmieścili. Z drugiej strony atmosfera jest bardzo napięta. Wystarczy iskra, by wszystko wybuchło. Na przykład by jeden z gości padł na ziemię wijąc się z bólu i plując krwią...*



## SKŁAD BAND:

Postacie scenariuszowe: Czerwony otrzymuje Złodzieja, Zbrojnego z pistoletem i Zbira z kordelasem. Niebieski otrzymuje Kurtyzanę, Zbrojnego z glewia i Zbira z kordelasem. Konrad Kiefern jest postacią neutralną.

Gracze mogą wybrać rozmiar starcia:

- Małe: Każdy z graczy ma 2 bohaterów i 1 postać pospolitą.
- Średnie: Każdy z graczy ma 3 bohaterów i 2 postacie pospolite.
- Duże: Każdy z graczy ma 4 bohaterów i 3 postacie pospolite.

Postacie scenariuszowe nie liczą się do tych limitów.

## ROZSTAWIENIE PLANSZY I POSTACI:

Na początku umieszcza się na oznaczonych polach stoły, kuferki, Złodzieja, Kurtyzanę i Konrada.

Następnie, zaczynając od czerwonego gracze umieszczają na przemian po jednej postaci na oznaczonych polach. Ochronę (scenariuszowych Zbrojnych i Zbirów) można wystawić tylko na polach oznaczonych S.

## WARUNKI ZWYCIĘSTWA:

Po odrzuceniu wszystkich znaczników straży, albo upływie 7 tur, gra się kończy i należy podliczyć punkty zwycięstwa:

- Każda zabita wroga postać pospolita jest warta 1PZ;
- Każdy zabity wrogi bohater jest wart 2PZ;
- Jeżeli Złodziej przeżyje, czerwony otrzymuje dodatkowe 3PZ;
- Jeżeli Kurtyzana przeżyje, niebieski otrzymuje dodatkowe 3PZ;

Gracz z największą liczbą PZ jest zwycięzcą. W scenariuszu jest możliwy remis.

## UWAGI:

- Liczba znaczników straży to suma liczebności obydwu band plus 2.
- Żaden z graczy nie może wystawić postaci, które nie są ludźmi.

## Rozbrojeni

Postacie z obu band, **za wyjątkiem scenariuszowych**, zaczynają grę bez broni i niektórych przedmiotów. Zastosuj poniższe zasady:

1. Każda postać może zachować maksymalnie 1 broń oznaczoną symbolem  w swoim ekwipunku.
2. Pozostałą broń odwróć - jest dla postaci niedostępna, dopóki jej nie odzyska.
3. Wszystkie przedmioty z zasadą Pancerz (ale nie Pancerz sekretny) są odrzucane. Postać nie może ich odzyskać.
4. Wszystkie księgi magii i alchemii są odrzucane. Postać nie może ich odzyskać.
5. Zasady nie dotyczą przedmiotów z zasadą Naturalny.
6. Broń jest schowana w kuferkach. Każda, niezaangażowana postać, znajdująca się na polu z kuferkiem albo sąsiednim, może wykonać Krótką Akcję żeby odzyskać jeden ze swoich przedmiotów (wybierz który). Zignoruj normalne zasady dotyczące kuferków.

## Konrad Kiefern

Zaczynając od 2 rundy, na początku fazy akcji, każdy z graczy losuje kartę z talii magii. Gracz, który wylosuje kartę z wyższą liczbą rzymską przejmie w tej rundzie kontrolę nad Konradem.







- |                                                                                   |                                               |                                                                                     |                |
|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|----------------|
|  | Pola wystawienia postaci                      |  | Konrad Kiefern |
|  |                                               |  | Kuferek        |
|  | Pola wystawienia ochrony (zbrojnych i zbirów) |  | Stół           |
|  |                                               |                                                                                     |                |
|  | Kurtyzana                                     |                                                                                     |                |
|  | Złodziej                                      |                                                                                     |                |





# KONRAD KIEFERN

*Konrad Kiefern is the innkeeper and owner of the Zum Zinnsoldat inn ("Under a Tin soldier") on Wolfenstrasse. He is a former soldier. Kiefern is known for his love of alcohol and fun. His favorite cry is the Latin "bibamus" (let's drink!). Konrad limps a bit on his right leg. When asked about this, he says he was shot by "some Lutheran heretic" in the knee in the trenches of Breda, or "stabbed with a papist pike at Rocroi." It's hard to know what the truth is. The story of why he is lame is different every time.*



## FIELDING KONRAD

Konrad can be deployed like regular mercenary in any faction, with the exception of Envoys of the High Porte, as he disagrees with the Muslim prohibition of alcoholic beverages.

### ABILITIES:

**Charmer** - When using a Talking skill against a character of the opposite gender (♂/♀), and when the character's Original Card for the test is Ω, gain +1 to the total. If the Original Card was ♥ gain +2 instead.

**Lame** - May not Sprint or perform Manoeuvres other than Opening/Closing a door.

**Frenzied Attack** - When this Character is the Attacker in Close Combat, receive +1 to the Combat Total if this Character's Original Card is ♥ or Ω.





# 3D TERRAIN RULES

If players want to use 3D terrains in their games, they need to replace the cardboard terrain with plastic ones. Each element keeps rules of terrain it replaces (see Playbook p.6) but also has its own rules, which you can find below. To avoid any confusion we also show which cardboard terrain is replaced. Chest is a brand new terrain so it doesn't replace anything.

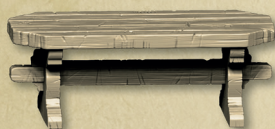
## TABLE



### Anything at hand

For each table placed on the board, place 1 Improvised Weapon card and 1 Improvised Missile card next to the board. A character (human) who is in a space adjacent to the table or on the table can use any of these weapon cards. Characters can't take those

cards with them. Each of these weapons is perishable - after resolving melee combat (with possible Riposte) or shooting, the weapon card is discarded. Cards are not assigned to the tables on which they are displayed. For example, if there are 2 tables on the board, you can use both Improvised Missile cards at any of these tables.



## BARREL



### Break the barrel

The barrel contains a slippery liquid. You can break it down and pour out the contents (mark it with a generic counter). Partial Action, Strength DL: 6 test. Success means the barrel is broken. The broken barrel is still a space considered as surrounded by

elevated boundaries. You can also move the character breaking the barrel 1 space. After this move, for the rest of the game, when a character enters a space adjacent to a barrel, he must make a DL: 6 Agility check or he/she is Knocked Down. The test is performed only once per character activation (but it may be necessary to roll it again when, for example, the character withdraws from the fight to a field adjacent to the barrel).



## A STACK OF CRATES



### Overturn

Partial Action (for humans only), DL: 7 Strength Test. A passed test means that the stack is flipped onto any adjacent space (but not behind a wall, doors, or window). If there is a character in this space, consider it as a target of a ranged attack with a weapon dealing ♠4/♥3/♣2/♦1 damage. Use the card played in

the Strength test to determine the damage. Triumph deals no additional damage. If the target suffers at least 3 damage, he/she must either pass a DL: 7 Strength test or will be Stunned.



After flipping over, take the stack of crates off the board.

## MARKET STALL



### Searching the market stall

A character (human) in a space adjacent to a stall may perform a Partial Action to search it. Make Wits DL: 6 test. Passed - Draw a Random Item card. Failed - we could not find anything interesting.



Regardless of the result of the test, place a universal marker at the stall. The stall marked in this way cannot be searched.

## CHEST



### Searching the chest

The chest does not block the space it is on in any way (treat it as a marker). A character (human) in a space with a chest may perform a Partial Action to open it.

Make a Strength or Lockpicking DL: 7 test. Passed - Draw a card from the Random Item pool, then discard the chest. Failed - nothing happens.

### Displaying the chests

After the deployment is complete, players may place the chests on the map. If the scenario is played on a large board, players can place up to 6 chests. If the scenario is played on a small board, the players place up to 2 chest. Chests are displayed alternately, choose the player who place the chest first.

The chest can be placed on any space that meets the following conditions:

- the space is located in the building / basement
- the space is at least 8 spaces from your own characters
- the space is at least 2 spaces from another chest

If there is no space that meets the conditions, the chest can't be placed.





# RANDOM ITEMS

Random Items are treated as additional equipment, but they cannot be purchased. They are marked with an  icon. Once drawn, the item becomes part of the character's inventory and cannot be transferred.

Before the game a Random Items pool must be created. The pool includes 6 items marked with  and 6 random unused additional equipment cards.

## RANDOM ITEMS RULES



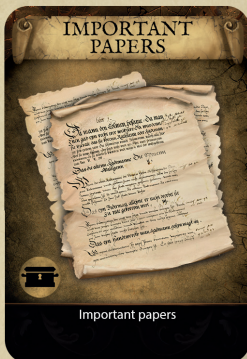
### Marvelous Ointment

If the character with this item has survived the game/not escaped, you can use the ointment on any character from the band that was killed. That character heals quickly. The opponent does not receive VP for killing him/her. This effect does not work on characters whose killing is the goal of the scenario. For the purpose of theft, death of the owner, etc., treat the ointment as a scenario item.



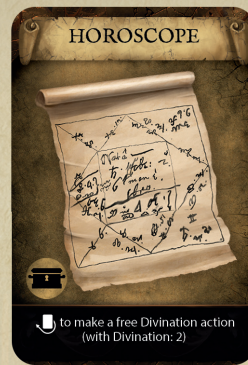
### Purse of Gold

You may activate its owner in the Interaction Phase and discard this item to remove the Viennese character located on an adjacent space. You receive VP normally for a character bribed in this way. You cannot bribe a scenario character in this way. In the campaign mode, if the purse was not used, it grants you 3 kreutzers to buy additional equipment. For the purpose of theft, death of the owner, etc., treat the purse as a scenario item.



### Important Papers

If the character with the papers survived the game/did not escape, the warband gets 1 VP. For the purpose of theft, death of the owner, etc., treat the documents as a scenario item.



### Horoscope

*What devilry is this? A horoscope that matches the character who found it.*

The character can discard the horoscope at any time during the activation. This does not cost an Action. After discarding it, perform a free Divination Action from the divination table of your choice, as if the character using the Horoscope had Divination: 2.



### Hand of Glory

Amulet of luck. A character may discard Hand of Glory to draw a new card from the deck in any unopposed test. The value of the second card is binding, even if it is worse.



### Multi-barrel Pistol

The character receives a multi-barrel pistol. It can be used normally during the game. The gun cannot be reloaded, nor can any Ammunition card be used when firing it.

*The pistol fires a volley from all barrels simultaneously. This weapon can be used only once.*









# THE BLOODY WEDDING

*Conflicting feelings have been sweeping Konrad Kiefern since the morning. A lavish wedding is taking place at the Zum Zinnsoldat tavern on Wolfenstrasse to bring together two feuding criminal factions. The head of a local thieving warband is getting married to the owner of a nearby pleasure establishment. On the one hand, it's a great money maker - tables had to be put outside to make sure everyone fits. On the other hand, the atmosphere is very tense. All it takes is a spark for everything to explode. For example, for one of the guests to fall to the ground writhing in pain and spitting blood...*



## WARBAND COMPOSITION:

Scenario characters: the Red player receives a Thief, a Footman with a gun and a Thug with a cutlass. The Blue player receives a Courtesan, a Footman with a glaive and a Thug with a cutlass. Konrad Kiefern is a neutral character.

The Players can choose the size of the clash:

- Small: Each player has 2 heroes and 1 commoner.
- Medium: Each player has 3 heroes and 2 commoners.
- Large: Each player has 4 heroes and 3 commoners

Scenario characters do not count toward these limits.

## THE BOARD AND CHARACTERS DEPLOYMENT:

First place tables, chests, a Thief, a Courtesan and Konrad on the marked spaces.

Then, starting with the Red player, both players take turns placing one character each on the appropriately marked spaces. Guards (scenario Footmen and Thugs) can only be deployed on fields marked with S.

## VICTORY CONDITIONS:

Once all the Alarm counters have been discarded, or 7 turns have passed, the game ends and victory points must be counted:

- Each killed enemy commoner is worth 1VP;
- Each killed enemy hero is worth 2VP;
- If the Thief lives the Red player receives additional 3VP.
- If the Courtesan lives the Blue player receives additional 3VP.

The player that scores most VP wins. A draw is possible in this scenario.

## NOTES:

- The number of Alarm counters is the sum of the number of characters in both bands plus 2.
- No player can field characters that are not human.

## Unarmed

Characters from both warbands, **except for scenario characters**, start the game without weapons and some of their items. Apply the following rules:

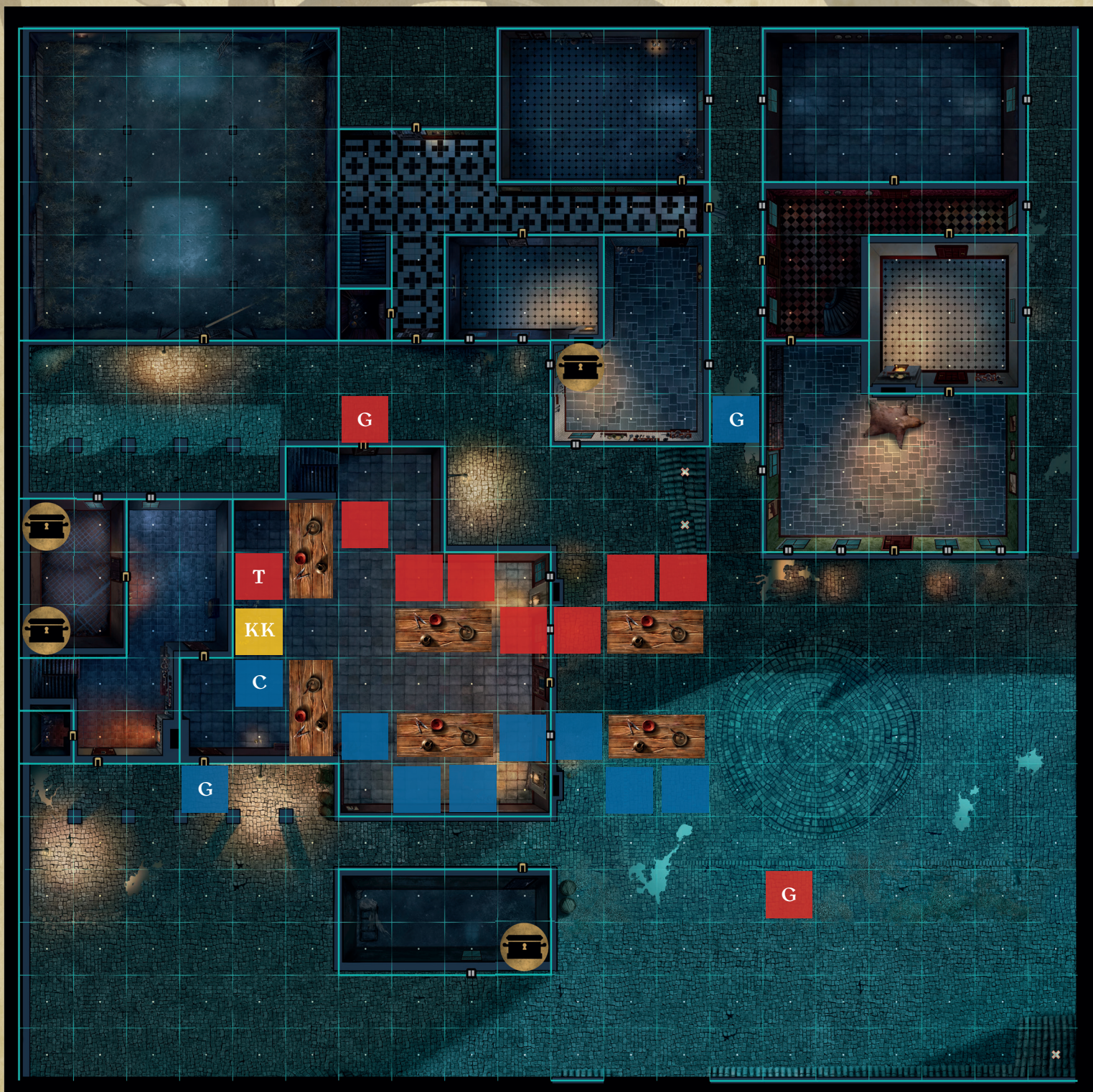
1. Each character can be equipped with up to 1 weapon marked with the  symbol.
2. Turn over the remaining weapons - it is inaccessible to the character until it is retrieved.
3. All items with the Armor rule (but not Secret Armor) are discarded. Characters cannot retrieve them.
4. All books of magic and alchemy are discarded. Characters cannot retrieve them.
5. These rules do not apply to items with the Natural rule.
6. Weapons are hidden in chests. Any unengaged character that is either on the space with a chest or an adjacent one, can use a short action to retrieve one of their items (choose which one). Ignore the normal rules for chests.

## Konrad Kiefern

Starting from the second round, at the beginning of the Action Phase, each player draws a card from the Magic Deck. The player who draws the card with the higher Roman numeral takes control of Konrad for this round.







Character deployment space

KK

Konrad Kiefern



Chest



Table

G

Guards deployment spaces (Footmen and Thugs)

G

C

Courtesan

T

Thief





