BORUTA & SOBIESKI

Boruta–polski demon, którego można wystawić tak, jak każdego demona oraz dodatkowo, na specjalnych zasadach, może go wystawić frakcja Obrońcy Rzeczpospolitej (która co do zasady demonów wystawiać nie może).

Jan Sobieski–hetman polny, dowódca wojsk króla Jana Kazimierza i jedna z najważniejszych postaci polskiego poselstwa do Wiednia. Sobieski nie może być wystawiony w normalny sposób. Jest modelem kolekcjonerskim, którego można użyć w konkretnych scenariuszach.

WYSTAWIANIE SOBIESKIEGO

Sobieski może stać się członkiem bandy Obrońców Rzeczpospolitej albo Królewskich Muszkieterów (jest członkiem frakcji pro-francuskiej na dworze polskim). Można go wystawić w następujących scenariuszach zamiast wskazanych modeli, które są normalnie w nich używane. Należy pamiętać, że Sobieski to bohater, a nie postać pospolita, więc jego zabicie jest warte 2 a nie 1 PZ:

Scenariusze przygodowe:

- *Uwolnić Wilhelma*–czerwony może go wystawić zamiast Mieszczanina. W takiej sytuacji należy dodać 2 znaczniki straży.
- *Eskorta*–niebieski może go wystawić zamiast Mieszczanina. W takiej sytuacji scenariusz trwa 9 tur zamiast 8 (zmień odpowiednio warunki zwycięstwa).

Scenariusze bitewne:

- *Krew na ulicach*–niebieski może go wystawić zamiast Kurtyzany.
- *Krwawe przyjęcie*–niebieski może wystawić Sobieskiego zamiast Mieszczanina albo Kurtyzany

Scenariusze Arcywroga:

- *Eskorta posła*–drużyna może wystawić Sobieskiego zamiast Mieszczanina. W takiej sytuacji scenariusz trwa 9 tur zamiast 8 (zmień odpowiednio warunki zwycięstwa).
- *Porwanie*–drużyna może wystawić Sobieskiego zamiast Urwisa. W takiej sytuacji należy dodać 2 znaczniki straży.

Kampania Cienie nad Wiedniem:

- Sobieskiego można wystawić zamiast Emisariusza w scenariuszach *Pojedynek Szermierzy* i *Opętanie*. W takim wypadku na dowolnym, wolnym, sąsiednim polu wystaw dragona albo dragona z garłaczem. Postać ta jest w tej samej bandzie co Sobieski.

DEMONY

Demony to istoty zamieszkujące Zaświaty–światy duchowe znajdujące się poza światem materialnym. Często są to bardzo potężne istoty, ale nie jest im łatwo przenikać i oddziaływać na świat materialny. W grze Anno Domini 1666 świat duchowy można podzielić na kilka obszarów. Na dwóch biegunach znajdziemy niebo i piekło, a pomiędzy nimi liczne domeny istot duchowych (demonów, pomniejszych bóstw), stanowiące swoiste oddzielne „krainy". Gdzieś pośród tego tkwi zawieszony cały wszechświat materialny. „Obok" niego znajduje się jego odbicie–Kraina cieni. To tam przebywają duchy zmarłych, które z jakichś powodów nie odeszły dalej w zaświaty. Tam również przybywają demony, gdy chcą oddziaływać na świat rzeczywisty lub się w nim zmaterializować.

Demony i wszelkie istoty duchowe nie mają formy materialnej. Materializując się, mogą przybrać niemal dowolną formę. Dla postronnego obserwatora mogą wyglądać jak zwykły człowiek. Mefistofeles w sztuce Marlowa raz pojawia się jako szkaradny demon, innym razem jako prosty franciszkanin. Boruta według legend raz pojawiał się jako potężnie zbudowany szlachcic, innym razem jako wielki ptak, czarny koń, czy zakapturzony mnich. Ale na tym nie koniec. Różni ludzie mogą widzieć demona trochę odmiennie. Znaczna część aparycji demona to iluzja. Ludzie głęboko wierzący albo wyjątkowo spostrzegawczy mogą dostrzec przez ułamek sekundy coś dziwnego w napotkanej postaci. Jakieś kopyto czy kurzą łapkę zamiast nogi, rogi na głowie, wężowy język, ogon. Innym razem mogą poczuć lekki zapach siarki. To, czy postacie w grze zostaną oszukane przez demona, zależy od ich statystyk. Często demony są tak zwodnicze, że tylko nieliczni będą w stanie przejrzeć otaczające ich iluzje. Oczywiście nasi gracze nie należą do grona zwykłych śmiertelników, dlatego widzą na modelach demonów ich demoniczne cechy.

WYSTAWIANIE DEMONA

Nie należy myśleć o demonach jako o części bandy. Nawet najemnicy są pewniejszym elementem. Ludzie, ich problemy i rozgrywki są dla demonów piekielnie nudne i powtarzalne. Zależy im tylko na nieśmiertelnych ludzkich duszach.

Demona można wystawić tylko w scenariuszach bitewnych. Aby wystawić demona potrzebny jest człowiek z zasadą Czarnoksięstwo albo z dołączonym cyrografem. Nie włączaj demonów do draftu. Po zakończeniu draftu ułóż wszystkie karty demonów oraz ich karty cyrografów pomiędzy graczami. Najpierw każdy z graczy ciągnie po 1 karcie magii i dodatkowo 1 kartę za każdą postać z zasadą Czarnoksięstwo w puli postaci. Gracze zachowują po jednej, najniższej karcie, resztę odrzucają. Ten z graczy, który ma najniższą kartę, jako pierwszy wybiera demona z puli (razem z jego kartą cyrografu), następnie gracz z kolejną kartą itd. aż skończą się karty demonów.

Po zakończeniu tego draftu demonów gracze mogą je wystawić. Na każdą postać z zasadą Czarnoksięstwo możesz wystawić maksymalnie 1 demona. Demony wystawiane wraz z magami zostały zmuszone przez potężniejsze demony do służby. Kiedy mag zginie, demon pozostaje na planszy, ale zaczyna tracić zainteresowanie pomaganiem śmiertelnikom. Od tego momentu nie może regenerować mocy w domenie.

Drugim sposobem na wystawienie demona jest podpisanie cyrografu. Połóż na dowolnej postaci (człowieku) kartę ekwipunku dodatkowego–cyrograf (odpowiadający demonowi, którego wystawiasz). Nie możesz dać go postaci dobrej ani praworządnej. Postać może mieć tylko jeden cyrograf. Postać ma pakt z demonem, zatem gdy ona zginie, demon natychmiast rzuca się i porywa jej duszę. Zdejmij jego model z planszy.

Gdy wystawiasz demona, czy to przez cyrograf, czy na służbie maga, musisz normalnie zapłacić za niego złotem. Koszt demonów wystawianych przy pomocy cyrografu znajduje się na karcie cyrografu. Musisz też przestrzegać wszystkich ograniczeń wystawienia postaci w poszczególnych bandach.

Demony z uwagi na swoją moc są też warte więcej punktów zwycięstwa. Przegnany demon (taki który straci wszystkie Punkty Mocy), jest wart na koniec gry 3 PZ dla gracza, który go przegnał. Demon, który na koniec gry znajduje się w domenie, albo porwał duszę postaci związanej z nim paktem, to 1 PZ dla każdego przeciwnika. „Śmierć" demona nie powoduje zdjęcia znacznika straży.

ZASADY SPECJALNE

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

Demon–Postać z tą zasadą nie jest traktowana jak Człowiek. Oprócz tego dotyczy ją szereg dodatkowych zasad:

1. Demony nie mają Żywotności. Są istotami niematerialnymi (duchowymi) a gdy się materializują, ich ciało nie jest do końca materialne. Zamiast Żywotności Demony posiadają cechę Moc. Ma ona dwie wartości. Wyższa oznacza maksymalną Moc którą Demon może dysponować, a niższa to wartość Mocy, z jaką zaczyna grę. Moc Demona rośnie, gdy ten udaje się do swojej domeny, a maleje, gdy używa demonicznych umiejętności, materializuje się etc. Gdy Moc Demona spadnie do 0, zostaje przegnany–usuń go z gry. Demon może zdematerializować się z własnej woli, po każdej „ranie", którą otrzyma. Jeżeli posiada jeszcze jakieś punkty mocy, to zdejmij go z planszy i ustaw w Krainie cieni, albo Domenie.

2. Demon jest całkowicie odporny na zasady: Trucizna, Pchnięcie w serce i zasady Nocy.

3. Demon zamiast normalnej karty postaci ma planszetkę demona. Jest ona podzielona na dwie strefy–Krainę Cieni i Domenę. Na początku gry wystawia się go na tej planszetce w dowolnej ze stref.

4. Aktywując Demona znajdującego się na swojej planszetce, wybierasz najpierw, czy go przemieszczasz z jednej strefy do drugiej, czy nie, a następnie wykonujesz jedną z akcji wymienionych na karcie Demona w strefie, w której ten ostatecznie się znajduje.

5. Jeżeli zdecydujesz się na Materializację demona, to wystaw go na zasadach Ataku z ukrycia. Jedyną różnicą jest to, że nie czeka się do końca fazy aktywacji, tylko wystawia postać demona natychmiast. Po jego wystawieniu przysługuje Ci wykonanie 1 Akcji Pełnej albo 2 Częściowych. Po materializacji demon ma cechy widoczne po prawej stronie planszetki Demona. Jeżeli zostanie zaatakowany i zraniony to traci punkty mocy. W każdej kolejnej Fazie Działań, gdy aktywujesz zmaterializowanego demona, musisz zapłacić zapisaną na jego karcie ilość Punktów Mocy, albo się zdematerializować. Po takiej dematerializacji umieść demona w Krainie Cieni albo Domenie; możesz wykonać jedną z akcji dostępnych w danej strefie.

Dowodzenie–Przyjazne postacie pospolite w zasięgu do 6 pól i posiadające linię wzroku do tej postaci otrzymują +1 do wartości cechy Hart Ducha. Modyfikatory nie mogą podnieść Hartu Ducha powyżej 2.

Ludzka postać–Demon może przybrać całkowicie ludzki wygląd. Może wtedy używać Charyzmy do rozmowy, otrzymuje znacznik Niepozorności i nie wywołuje Strachu. Wystawiając demona na planszę musisz zdecydować czy ma ludzką czy demoniczną postać. Postać ludzką może zamienić na demoniczną (traci wtedy Niepozorność i możliwość rozmowy, zyskuje Strach) ale nie z powrotem (chyba, że przy ponownej materializacji). Utrata znacznika Niepozorności nie jest równoznaczna z przyjęciem demonicznej postaci.

Pan Boruta herbu własnego–Boruta to dawny słowiański demon lasu, który czasem dla zabawy udaje zwykłego szlachcica lub chłopa. Potrafi wyślizgnąć się w szeregi polskiej grupy. Możesz wystawić go w bandzie Obrońcy Rzeczypospolitej o ile spełniasz następujące warunki:

1. Boruta musi zaczynać grę zmaterializowany, z 9 punktami mocy i ma ludzką postać. Nie może zmienić postaci na demoniczną w czasie gry (wtedy jego towarzysze mogliby się stać wrogami).

2. Nie możesz wystawić postaci które by go rozpoznały, albo mu nie odpowiadały–takich ze Zmysłami lub Inteligencją równymi 2 lub więcej, oraz postaci z cechą Wiara.

3. Gdy Boruta się zdematerializuje z jakiegoś powodu, nie trafia na planszę demona, tylko musisz usunąć go z gry.

Wszystkie te ograniczenia sprawiają że jest tańszy–kosztuje tylko 6 złota i gdy się zdematerializuje, nie zdejmuje się znacznika straży, a przeciwnik nie dostaje za niego punktów.

Schorowany–Postać nie może zadeklarować akcji Bieg. Wykonując pełną akcję ruch, otrzymuje tylko 3 PR. Wykonując częściową akcję ruch, otrzymuje tylko 1 PR.

Strach [X]–Postacie przeciwne, które mają linię wzroku do tej postaci, są w zasięgu do 6 pól i mają Hart Ducha niższy od X, otrzymują karę -1 do wszystkich testów. Na koniec tury należy odrzucić dodatkowy znacznik straży za każdą postać postać z zasadą Strach znajdującą się na planszy.

Taktyk–Raz na turę wybierz jeden z 2 efektów:

1. W fazie Inicjatywy, po zagraniu karty (z ręki lub talii) możesz zagrać dodatkową kartę z talii i wybrać lepszą z zagranych kart. Odrzuć obie karty na koniec fazy inicjatywy.

2. Raz na Fazę Działań możesz wykonać akcje częściową: Dobierz na rękę 2 karty, a następnie odrzuć 1 z posiadanych na ręku kart, albo 2 jeżeli przekraczasz pojemność ręki.

Atak duchowy–Postać może zaatakować dowolną postać przeciwnika znajdującą się w Krainie cieni. Rozstrzygnij natychmiast to starcie–wykonaj przeciwstawny test Hartu Ducha walczących. Postać może zamiast Hartu Ducha użyć zdolności Wiara, Kabała, albo Czarnoksięstwo. Postaci otrzymują +1 do tego testu za każdą przyjazną postać w Krainie cieni. Przegrany otrzymuje tyle ran o ile przegrał test przeciwstawny. Rany te ignorują pancerz. Przegrany może za darmo uciec do Domeny.