

JULIO & VICENTE

Brother Julio and Brother Vicente, are used by Grand Inquisitor Niedhard to solve all sorts of... delicate matters.

Brother Julio is a Portuguese knight of the Order of Santiago. He was born in Lisbona and his family moved to Madrid and remained there after the collapse of the Iberian Union (dynastic union of Spain and Portugal) in 1640. Julio soon joined the Inquisition. He traveled with Niedhard to Vienna, where Vicente, summoned by a letter, was waiting for them. Brother Julio is quiet and effective. He is deeply convinced of his mission, which he emphasizes by quoting passages from the Bible. However, something inside him has snapped recently. The mission in Vienna will be his last, after which he plans to retire. Julio, in order not to make noise, uses a special pistol - an air gun. The weapon is silent, but does not have an internal mechanism for pumping the compressed air tank. The pump is quite cumbersome and Julio does not take it for action, so when the air runs out, there is no way to refill it.

Brother Vicente is a knight of the Calatrava Order. Every day a nobleman - a gallant and charmer. A great dancer. He is passionate about smoking tobacco from Virginia, sometimes using Turkish hashish. Only a few know that Vicente is an agent and enforcer of the Spanish Inquisition. After the Emperor's death, he was summoned to Vienna from an outpost in Amsterdam. Vicente uses a miracle of technology - a Kalibhoff system pistol. As a man of the Inquisition, he often had contact with spells and monsters, hence his weapons are loaded with silver bullets.



DEPLOYING INQUISITORS



Only Vicente's brother goes to the draft. The player who gets him in the draft gets both characters - brother Vicente and brother Julio. There cannot be Evil Characters in the band with any of the inquisitors. There can be a maximum of 1 Chaotic Character in the band. If you field both of them, their total Connections cost is 5, not 6. Any Character with "Faith: X" (not counting Julio and Vicente) provides you extra Connections, you can use only for paying their Connection cost. If it is not enough You may pay difference in normal Connections points.

SKILLS

Ambush - Before the game starts, during setup, you may choose not to deploy this character normally. Instead, you may deploy it during any Action Phase, after all other characters have been activated (including the last model of the player with fewer models, who may normally keep passing the opportunity to activate).

- This Character must be placed on a space that would be legal to enter (e.g. not blocked or deep water space). It must be outside enemy Line of Sight. For this deployment Characters (enemy, own and neutral) do not block LOS.

- The character can be placed in enemy LOS, but must be at least 12 spaces from the enemy. Each level of Stealth and Inconspicuous reduces this distance by one space. For example, a character with Inconspicuous: 1 and Stealth: 2 can be deployed in the LOS and a 9 spaces away from the enemy.
- A Character with this skill must be deployed at least 7 spaces from any space holding or marked as possibly holding a scenario item or scenario Character. This limitation is in force only regarding the space on which the given item or Character starts the game and remains in force even if the item/Character leaves this space. This distance is reduced by 1 every turn, this means that in the second turn the Character may be deployed 6 spaces from the scenario space; 5 spaces away in third turn and so on.

This character must then activate immediately.

If several players has Characters with this skill then they deploy them alternately, starting with the player with Initiative. If any player decides not to deploy his Character (passes) then he may not deploy any Characters with this skill in this turn.

Book of Ezekhiel - You may read part of this book as Partial action. Place generic marker on this Character. Discard marker when you activate Character in subsequent Action Phase. Character receives +1 to hit and to inflicted damage against any Evil character (both in close combat and shooting) and +1 to Opposite test against Evil characters.

Faith - Faith has two effects:

1. Put a generic counter on this Character. You may discard it before attempting any test to use the Faith value instead of the tested skill or ability's value. Replace the counter whenever you reshuffle your deck.
2. Prayer: partial action. If an enemy is currently casting a magic spell, draw as many magic cards as your Faith value and add them towards the spell's failure or discard them.

Instant Poison - This is Poison that works immediately. Make an additional test to check its effect immediately after the poison counter is put on the victim. If the victim becomes poisoned (fails the Strength test), perform tests in the Morale phases of this and subsequent turns normally.

Poisoned bullets - Each shot of a character or weapon with this rule uses Instant Poison [1 wound, Prone] special rule.

Note: Brother Julio, although Lawful, has no problems with the use of poisons. After all, the end justifies the means.

Silver - Werewolves, Vampires and Ghouls are considered silver-vulnerable. You may not have a Character with a silver weapon in a band together with silver-vulnerable Characters. Silver weapons deal 1 extra Wound to silver-vulnerable Characters, and ignore their Natural armour and other resistances (like Battle Frenzy).

Silver bullets - Each shot of a character or weapon with this rule uses Silver rule.

Touch of the Unknown - If this character is the target of a skill or attack of another Character with the Demon or Beast rule, or attempting to recognize an Inconspicuous character with one of these rules, this Character's Wits, Intelligence and Fortitude are all considered 1 higher.

If this character is involved in an opposed test against a Character with the Demon or Beast rule, this character receives +1 to the test total.

JULIO & VICENTE

Dwaj agenci inkwizycji - Brat Julio i Brat Vicente to ludzie od brudnej roboty Wielkiego Inkwizytora Niedharda.

Brat Julio jest portugalskim rycerzem zakonu Santiago. Gdy się urodził, Portugalię i Hiszpanię łączyła unia personalna. Jego rodzina przeniosła się z Lizbony do Madrytu i pozostała tam po rozpadzie unii w 1640 r. Julio wkrótce związał się z Inkwizycją. Wyruszył wraz z Niedhardem do Wiednia, gdzie czekał już na nich wezwany listem Vicente. Brat Julio jest cichy i skuteczny. Jest głęboko przeświadczony o swojej misji, co podkreśla cytując ustępy z Biblii. Jednak ostatnio coś w nim pękło. Misja w Wiedniu ma być jego ostatnią, po jej zakończeniu planuje odejść na emeryturę. Julio, aby nie wywoływać hałasu, posługuje się pistoletem - wiatrówką. Broń jest cicha, ale nie posiada wewnętrznego mechanizmu do pompowania zbiornika na sprężone powietrze. Pompka jest dość nieporęczna i Julio nie zabiera jej na akcje, więc gdy powierzone jej zadanie się skończy nie ma już możliwości jego uzupełnienia.

Brat Vicente jest rycerzem zakonu Calatrava. Na co dzień to szlachcic - barwidamek. Świątyni tanecz. Namigłnie pali tytoń z Wirginii, czasem sięga po turecki haszysz. Niewielu wie, że Vicente jest agentem i człowiekiem od brudnej roboty hiszpańskiej Inkwizycji. Po śmierci cesarza został wezwany do Wiednia z placówki w Amsterdamie. Vicente posługuje się cudem techniki - pistoletem systemu Kalibhoffa. Jako człowiek Inkwizycji, często miał kontakt z czarami i potworami, stąd jego broń załadowana jest srebrnymi kulami.



WYSTAWIANIE INKWIZYTORÓW



Do draftu trafia tylko brat Vicente. Gracz, który zdobędzie go w draftcie, otrzymuje obie postacie - brata Vicente i brata Julio. W bandzie, w której ich wystawiasz, nie może być postaci złych. Może w niej być maksymalnie 1 postać chaotyczna. Jeżeli wystawiasz obu, to ich łączny koszt Znajomości wynosi 5, a nie 6. Przy wystawianiu tych postaci, każda - poza nimi - postać w bandzie, mająca cechę Wiara,

generuje tyle punktów Znajomości, jaki ma poziom Wiary. Punkty te możesz przeznaczyć wyłącznie na wystawienie Julio i Vicente. Możesz je uzupełniać normalnymi punktami Znajomości.

UMIĘTNOŚCI:

Atak z ukrycia - Przed grą możesz zdecydować, że nie będziesz normalnie wystawiał tej postaci. Zamiast tego możesz wystawić ją na koniec dowolnej fazy akcji (po aktywacji wszystkich pozostałych figurek, łącznie z ostatnią figurką gracza posiadającego moją postać).

- Można ją wystawić tylko na polach, na których można legalnie się znajdować (nie na polach zablokowanych, głębokiej wodzie itp.), znajdujących się poza linią wzroku przeciwnika. Na potrzeby tego wystawiania postacie (wroga, własne i neutralne) nie blokują linii wzroku.

- Postać można wystawić w polu widzenia wroga, ale musi być przynajmniej 12 pól od niego. Każdy poziom zasad Skradanie się i Niepozorność zmniejsza ten dystans o jedno pole. Przykładowo postać z Niepozornością: 1 i Skradaniem się: 2 może wystawić się w polu widzenia i odległości 9 pól od wroga.

Postać z tą zasadą musi też wystawić się przynajmniej 7 pól od dowolnego pola zawierającego lub mogącego zawierać przedmiot lub postać scenariuszową. Ograniczenie to dotyczy tylko pola, na którym dany przedmiot czy postać zaczyna grę i obowiązuje nawet jeżeli przedmiot/postać je opuści. Co turę odległość zostaje zmniejszona o 1, tzn. że w drugiej turze można ją rozstawić 6 pól od pola scenariuszowego; w trzeciej - 5 pól itd.

Wystawiona postać może natychmiast się aktywować.

Jeżeli kilku graczy ma postacie z tą zasadą, to rozstawia się je na zmianę, począwszy od gracza z Inicjatywą. Jeżeli któryś z graczy zdecydował się nie wystawiać swojej postaci (spasuje), nie może wystawić żadnej z postaci z tą zasadą w tej turze.

Dotknięcie nieznanego - Zmysły, Inteligencja i Hart Ducha tej postaci rosną o 1, gdy jest celem umiejętności lub ataku modelu z zasadą Demon albo Bestia, gdy ma rozpoznać Niepozorny model z takimi zasadami, albo gdy dochodzi między nim a modelem z wymienionymi zasadami do testu przeciwstawnego.

Księga Ezechiela - Akcja częściowa. Połóż na tej postaci znacznik uniwersalny. Odrzuć znacznik, gdy aktywujesz tę postać w kolejnej Fazie Działań. Postać ze znacznikiem otrzymuje +1 do trafienia i obrażeń przeciw złym postaciom (zarówno w walce wręcz, jak i strzelaniu), oraz +1 do wszystkich testów przeciwstawnych, gdy przeciwnikiem jest zła postać.

Natychmiastowa trucizna - Jest to trucizna, która działa błyskawicznie. Wykonaj dodatkowy test na zatrucie celu zaraz po położeniu na nim znacznika trucizny i zaaplikuj odpowiednie efekty. Jeżeli cel zostanie zatruty (nie zda testu Krzepy) wykonuj normalnie kolejny test w Fazie Morale tej i kolejnych tur.

Srebrne kule - Każdy strzał postaci, albo broni z tą zasadą, korzysta z zasady Srebro.

Srebro - Wilkołaki, wampiry, ghule i demony są wrażliwe na srebro. Nie możesz wystawić modelu ze srebrną bronią w tej samej bandzie co wymienione typy postaci. Postać wrażliwa na srebro, która otrzyma trafienie srebrną bronią, otrzymuje obrażenia większe o 1, broń ta ignoruje też jej pancerz (Naturalny) i inne odporności (np. Szał bitewny).

Wiara

Wiara ma dwa efekty:

- Położ na karcie postaci znacznik uniwersalny. Możesz odrzucić znacznik przed dowolnym testem, aby zastąpić wartość testowanej umiejętności lub cechy wartością Wiary. Gdy przetasujesz swoją talię gracza, połóż znacznik z powrotem. Golem na początku swojej aktywacji regeneruje 3 rany.
- Modlitwa: akcja częściowa. Gdy przeciwnik rzuca czar, pociągnij tyle kart magii, ile wynosi Wiara postaci, i ułóż je na niepowodzenie czaru albo odrzuć.

Zatrute kule - Każdy strzał postaci albo broni z tą zasadą korzysta z zasady Natychmiastowa trucizna [1 rana, powalenie].

Uwaga: Brat Julio, mimo iż jest Praworządny, nie ma problemów ze stosowaniem trucizn. W końcu cel uświęca środki.