Ludzie Kardynała

Limit postaci: **12** Skarbiec:

TERROR

Dobierz kartę gdy model przeciwnika nie zda testu Hartu Ducha. Maks. 2 razy na turę.

* Nie możesz wystawić postaci Dobrych ani Praworządnych (chyba że otrzymają kartę Krwawego Pocałunku).
* Możesz wystawić maksymalnie 2 bohaterów z dowolnej frakcji, za wyjątkiem frakcji przeciwnika, o ile położysz na każdym z nich 2 karty Krwawego Pocałunku. Premie zapewnia tylko jedna z tych kart, druga oznacza wysiłek jaki Richelieu musiał włożyć by taką postacią owładnąć.
* Grając tą frakcją weź 3 modele Królewskich Muszkieterów. Wystawia się ich jako Muszkieterów Ghuli. Pozostałe postacie ghuli możesz wystawić gdy wydraftujesz ich odpowiednik–Ghul (pałka) i (kordelas) zastępują odpowiadających im Zbirów, a Ghul (glewia) i (pistolet)–Zbrojnych. Możesz wystawić postacie wydraftowanych Wiedeńczyków w ich normalnej formie (człowieka, a nie ghula).
* Możesz wystawić Gwardzistów zamiast Ghuli-Muszkieterów.
* Możesz wystawić Gwardzistów Weteranów. Traktuj ich jako postacie awansowane (Księga Scenariuszy s.5). Nie możesz mieć więcej Gwardzistów Weteranów niż Gwardzistów. Gwardzistów i Gwardzistów Weteranów możesz wystawić w dowolnej wersji uzbrojenia, o ile posiadasz wystarczającą liczbę kart i modeli z danym uzbrojeniem.

Dowódca

RICHELIEU

Bohaterowie (2-5)

ROCHEFORT

MILADY

NAJEMNIK

NAJEMNIK

NAJEMNIK

DOWOLNY BOHATER

DOWOLNY BOHATER

Postaci pospolite (2-9)

GHUL MUSZKIETER

GHUL MUSZKIETER

GHUL MUSZKIETER

GHUL (PAŁKA)

GHUL (PAŁKA)

GHUL (KORDELAS)

GHUL (KORDELAS)

GHUL (GLEWIA)

GHUL (GLEWIA)

GHUL (PISTOLET)

GHUL (PISTOL)

WIEDEŃCZYK

WIEDEŃCZYK

WIEDEŃCZYK

WIEDEŃCZYK

WIEDEŃCZYK

GWARDZISTA

GWARDZISTA

GWARDZISTA

KARTA WAMPIRA

Wampiry w świecie Anno Domini 1666 to istoty demoniczne i–podobnie jak demony–mają swoją specjalną kartę. Rózni się ona od karty demona tym, że jej lewa część podzielona jest na Świat materialny i Krainę cieni. Wampir nie posiada domeny–nie może przemieszczać się pomiędzy strefami zaświatów. Jeżeli się zdematerializuje trafia zawsze do Krainy cieni. Gdy znajduje się na planszy, może wykonać jedno z działań opisanych w sekcji Świat materialny na swojej karcie. Część z tych działań kosztuje go akcję pełną, część akcję częściową, a inne nie wymagają akcji (np. wzmocnienie testu przez użycie Potęgi krwi).

W przeciwieństwie do demonów wampiry nie mogą dematerializować się za darmo gdy zostają ranne, ani uciec do domeny gdy przegrają walkę duchową będąc w Krainie cieni. Nie muszą jednak płacić Punktów Mocy za przebywanie w świecie materialnym (na planszy).

Wampiry nie mają też dwóch wartości Mocy, tylko jedną. Mogą odzyskiwać Moc pijąc krew (np. używając ataku Ugryzienie wampira).

WYSTAWIANIE RICHELIEU

Richelieu to potężna istota. Nie podda się niczyjej władzy. Może zostać wystawiony tylko na 2 sposoby:

1. W trybie Arcywroga (ze względu na koszt może być wystawiony tylko jako postać startowa, a nie jako poplecznik);
2. W trybie bitewnym jako dowódca bandy Ludzie Kardynała.

Ghul–Postać z tą zasadą przestaje być traktowana jak człowiek, na potrzeby zasad specjalnych etc. Ignoruje kary i ograniczenia wynikające z zasady Nocy. Otrzymuje -1 do wszystkich testów, gdy znajduje się do 3 pól od postaci z zasadą Wiara.

Karcący wzrok–Przyjazne modele w zasięgu do 6 pól i posiadające linię wzroku do tej postaci otrzymują +1 do testów Hartu Ducha i Zmysłów.

Krwawy pocałunek [X]–Wampir otrzymuje X kart Krwawego pocałunku. Może przed grą je położyć na dowolnych postaciach w swojej bandzie, które są ludźmi (nie mają zasad Demon, Wampir, Wilkołak, Ghul, Bestia etc.). Postać otrzymuje zaznaczone na karcie Krwawego pocałunku modyfikatory: +1 do progu śmierci, +1 do Krzepy i +1 do Zwinności (Krzepa i Zwinność nie mogą dzięki temu przekroczyć wartości 3), oraz zasadę Ghul. Na jednej postaci można położyć maksymalnie jedną taką kartę. Nie jest ona kartą przedmiotu, a cechy zostają zmienione przez cały czas trwania gry.

Kusicielka–Gdy postać używa umiejętności [rozmowa] przeciw postaci przeciwnej płci (♀/♂), zagraj dodatkową kartę z talii i jedną z nich wybierz jako kartę początkową a drugą odrzuć.

Niepozorność–Postać zaczyna grę ze znacznikiem Niepozorności. Traci go gdy zaatakuje albo znajdzie się w polu widzenie i odległości 6 pól od modelu wroga, którego Zmysły lub Inteligencja są wyższe lub równe jej wartości Niepozorności. Dowolna postać w tej odległości i polu widzenia może rozpoznać niepozornego wykonując akcję pełną rozpoznanie i zdając test przeciwstawny Inteligencji lub Zmysłów przeciw Charyzmie niepozornego. Tak długo jak posiada znacznik jest traktowana jak przyjazny model przez wszystkie postacie (włączając to modele przeciwnika) i ignoruje ich strefy kontroli (i vice versa). Więcej szczegółów–patrz *Podręcznik*.

Nieporęczny–Postać korzystająca z tej broni ma -1 do sumy walki w ponowieniach (niezależnie od tego, kto parował).

Odwet [X]–Jeżeli model przegra walkę (nie zremisuje), ale przeżył, przed wycofaniem modelu rzuć test umiejętności walki o PT=X. Przy porażce nic się nie dzieje. Przy sukcesie przeciwnik otrzymuje trafienie bronią do Walki wręcz gdzie obrażenia obliczane są jak przy ataku strzeleckim. Nie można tego ataku parować, nie jest on traktowany jak walka wręcz, nie działają w nim modyfikatory do sumy w walce, ani nie powoduje wycofania.

Otwieranie zamków–Postać może próbować otworzyć sąsiednie zablokowane drzwi (lub inne rodzaje zamków, jeśli scenariusz na to pozwala) wykonując akcję pełną i zdając test standardowy otwierania zamków o PT: 6. Jeśli test jest zdany, drzwi zostają odblokowane i od razu otwarte. Przy porażce nic się nie dzieje. Przy pechu, jeśli scenariusz używa zasad pokoju, to pokój się kończy.

Płaszcz i szpada–Połóż na karcie postaci znacznik uniwersalny. Dopóki ma znacznik, otrzymuje +1 do testów parowania. Możesz rzucić płaszczem w przeciwnika. Odrzuć znacznik podczas testu walki wręcz (nawet już po zagraniu i odkryciu kart), żeby otrzymać +1 do sumy walki. Znacznika nie można odzyskać.

Skradanie się–Jeżeli postać z tą zasadą zaczyna aktywację poza polem widzenia modelu przeciwnika, to ten nie może przerwać jej aktywacji wykorzystując żeton czekania, o ile ma wartość Zmysłów niższą niż wartość Skradania się tej postaci. Dodatkowo aktywacja postaci nie przerywa pokoju, jeżeli zaczyna i kończy ruch poza polem widzenia przeciwnika i wchodząc w jego pole widzenia zda przeciwstawny test Skradania się przeciw Zmysłom przeciwnika.

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.

Trucicielka [X]–Otrzymujesz [X] żetonów uniwersalnych Trucizna [1 rana, powalenie]. Przed grą, zanim dojdzie do rozstawienia modeli, możesz dołączyć je do broni dowolnych postaci z drużyny (w tym postaci z tą zasadą)

Wampir–Wszystkie wampiry są dziećmi Nimroda–pierwszego wampira. Wraz z darem/klątwą wampiryzmu dziedziczą część jego siły i słabości. Wampiry to nocne stworzenia – nie lubią światła słonecznego.

- Postać z tą zasadą przestaje być traktowana jak człowiek na potrzeby zasad specjalnych etc.
- Jako że większość scenariuszy w grze ma miejsce podczas dnia, rano czy wieczorem, to niechęć wampira do światła słonecznego jest już uwzględniona w jego statystykach. Gdy scenariusz korzysta z zasady Noc, wampir ignoruje wszelkie ograniczenia i kary wynikające z niej.
- Wampir nie czuje bólu (ma tylko próg śmierci, czyli nigdy nie jest ciężko ranny).
- Niektóre efekty, umiejętności lub zasady specjalne mogą odnosić się w szczególny sposób do wampirów.
- Aby korzystać ze swoich mocy specjalnych, płaci za nie zadając sobie rany ignorujące pancerz (czyli aby skorzystać z mocy kosztującej 3 punkty, musi zadać sobie 3 rany).

Wyssanie esencji–Jeśli postać zadała za pomocą tej broni rany przeciwnikowi będącemu człowiekiem lub bestią, to odzyskuje liczbę punktów mocy równą połowie zadanych ran zaokrąglając w górę (nie przekraczając wartości maksymalnej).

Żywa barykada–Strefa kontroli tej postaci nie może być ignorowana podczas ruchu nawet wtedy, gdy jest w zwarciu z innymi postaciami.

Bitewne strzelanie–Gdy strzela do postaci w zwarciu, nie sprawdzaj, czy został trafiony przyjazny model. Nie otrzymuje kary -1 podczas Strzału w obronie.

Szybkie ładowanie–Kiedy ta postać wykonuje akcję Przeładowanie, wykonaj test hartu ducha o PT wskazanym przy ikonie ładowania na karcie danej broni. Przy porażce nic się nie dzieje. Przy sukcesie, jeśli żeton przeładowania był na stronie z dwoma kropkami, możesz od razu go odrzucić (zamiast obracać na stronę z jedną kropką).

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

Potężny atak–Jeśli używasz tej broni podczas walki wręcz, przeciwnicy z niższą Krzepą nie mogą parować. Jeżeli ta umiejętność znajduje się na karcie postaci to tyczy się każdej broni, której ta postać używa.