Anno Domini

1666

OSTRZA ŚWIATŁA I CIEMNOŚCI

ELEMENTY GRY

MADAME
DE MONTESPAN

SALVATORE
FABRIS

GERARD THIBAULT
D'ANVERS

SŁUGA

MNICH

ESTERA VERT

ŻEBRACZKA

STRAŻNIK
& SZNAUCER

APTEKARZ

CAACRINOLAAS

11 figurek

UWAGA: Piankowa wypraska została zaprojektowana tak, żeby pomieścić od razu modele z zestawów: Mercenaries I, Dumas & Giuliana oraz Julio & Vicente.

Podręcznik z kampanią
Ostrza Światła i ciemności
(właśnie go czytasz)

Księga Światła
i Księga Ciemności
(nie czytaj ich jeszcze)

Księga magii
Lemegeton

Księga alchemii
Opera Omnia

39 kart ekwipunku

20 kart osiągnięć

Planszetka Straży

1 Karta Demona

19 kart postaci

TRYB SOLO

Zasady do gry solo

Planszetka Automatonu

35 kart do gry solo

AUTOR GRY: Rafał Szwelicki

AUTOR KAMPANII: Mariusz Kur

ZESPÓŁ AUTORSKI: Michał Molenda, Konrad Sosiński

ILUSTRACJE: Monika Sochacka, Marek Szyszko, Pavel Chuvin, Piotr Nowojewski, Tomasz Nowojewski

OPRACOWANIE GRAFICZNE GRY: Monika Sochacka, Tomasz Nowojewski

OPOWIADANIE: Clint Lee Werner

SKŁAD: Tomasz Nowojewski

REDAKCJA: Michał Molenda

KOREKTA: Roman Książek

WYDAWCA: Wargamer Games Studio

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

© 2023 Wargamer Games Studio
Wszystkie prawa zastrzeżone. Żadna część tego produktu nie może być kopiowana bez szczególnej 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.

SPIS TREŚCI

ELEMENTY GRY 2

WPROWADZENIE 5

- Nowe zasady specjalne 5
- Planszetka straży 8
- Apokalipsa nadchodzi! 9
- Osiągnięcia 9
- Demony 10

KAMPANIA OSTRZA ŚWIATŁA I CIEMNOŚCI 12

- Ogólne zasady kampanii 12
- Postacie i ich rozwój 13

PROLOG. TAJEMICZA PRZESYŁKA 14

- Rozdział I. Wyładunek 14
- Rozdział IIA. Eksperyment 16
- Rozdział IIB. Czarna lista 18
- Rozdział III. Tajne spotkanie 20

POJEDYNEK. CZĘŚĆ PIERWSZA 22

AKT I. OSTRZA ŚWIATŁA I CIEMNOŚCI . . 24

- Rozdział I. Pojedynek Szermierzy 24
- Rozdział II. Słodko-gorzki owoc 26
- Rozdział III. Transport więźnia 28
- Rozdział IV. Opętanie 30

POJEDYNEK. CZĘŚĆ DRUGA 32

AKT II. ZAMACH NA CESARZA 34

- Rozdział I. Rozmowa w pałacu 36
- Rozdział II. Katakumby 38
- Rozdział III. Rytuał w ogrodach 40
- Rozdział IV. Szturm na pałac 42

POJEDYNEK. CZĘŚĆ TRZECIA 44

KAMPANIA W TRYBIE ARCYWROGA 46

- Pojedynek szermierzy 48
- Transport więźnia 50
- Opętanie 52
- Katakumby 54
- Rytuał w ogrodach 56
- Szturm na pałac 58

WPROWADZENIE

Dodatek „Ostrza Światła i Ciemności" składa się z kilku elementów. Jego najważniejszą częścią jest kampania *Ostrza Światła i Ciemności* rozgrywająca się podczas decydującej fazy elekcji. Od Waszych działań zależy, kto zasiądzie na cesarskim tronie!

Dla kampanii zaprojektowaliśmy również **karty osiągnięć**, których możecie oczywiście użyć także w kampanii z zestawu startowego albo w stworzonych przez siebie kampaniach.

Kolejnym komponentem są zasady do gry solo - znajdziecie je w osobnym podręczniku. Do gry solo potrzebować będziecie również planszetki, która zawiera schematy działania postaci kierowanych przez Automaton – Waszego wirtualnego przeciwnika, a także kart Automatonu, które zastępują standardowe karty postaci.

Ostatnim elementem są nowe zasady. Są to przede wszystkim zasady nowych postaci i przedmiotów wprowadzonych w dodatku, ale także nowe zasady opcjonalne dotyczące mechaniki gry, których możecie użyć niezależnie od tego, czy rozgrywacie kampanię, gracie towarzysko, czy na turnieju.

NOWE ZASADY SPECJALNE

Alarm! – Postać z tą zasadą ma róg sygnałowy, gwizdek czy inny przedmiot pozwalający jej wszczynać alarm. Raz na turę, jeżeli ma w polu widzenia postać wroga, może wykonać akcję częściową by wszcząć alarm. Potraktuj to tak, jakby wywołała hałas taki jak, przy wystrzale (odrzuć 1 znacznik straży). Jeśli korzystasz z planszetki straży, zamiast odrzucać znacznik straży, przesuń znacznik na torze Hałasu o dwa pola. Postać nie może wszczynać alarmu w Zwarciu.

Alchemia – Umiejętność wytwarzania mikstur. Alchemik dostaje na początku gry liczbę mikstur równą swojej Alchemii +2. Nie może brać mikstur poziomu wyższego niż jego umiejętność Alchemia. Maksymalnie jedna mikstura może być III poziomu i dwie II poziomu.

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 mniej postaci).

- 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 zdecyduje się nie wystawiać swojej postaci (spasuje), nie może wystawić żadnej z postaci z tą zasadą w tej turze.

Assujettissement – Ta postać otrzymuje dodatkowe +1 do sumy walki w ponowieniu (niezależnie od tego, kto parował).

Czarnoksięstwo – Umiejętność rzucania czarów. Rzucanie czarów to pełna akcja, w czasie której można się poruszać (ale nie biegać). Mag ciągnie tyle kart, ile wynosi jego Czarnoksięstwo. Szczegółowy opis rzucania czarów zawierają księgi magii.

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

Demoniczny Szermierz – Postać z tą zasadą jest traktowana jak Demon, na potrzeby zasad specjalnych, ekwipunku etc. Jest jednak odporna na Egzorcyzmy i nie może udać się w Zaświaty. Nie może używać zasad Mistrz szermierki i Pojedynkowicz, gdy walczy z przeciwnikiem mającym Wiarę: 2 lub więcej.

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.

Egzorcyzmy – Postać z tą zasadą wykonać w turze jedno z 2 działań:

1. Przegnanie. Nie wymaga akcji – możesz je wykonać za darmo w Fazie Słów, o ile nie wykonywałeś w tej turze Egzorcyzmu. Wykonując to działanie przeprowadź walkę duchową z dowolnym Demonem lub Wampirem, bez znacznika Niepozorności, w polu widzenia i odległości do 6 pól. Jeżeli Egzorcysta wygra oprócz zadania ran, zmusza Demona do ucieczki w Zaświaty (do Krainy Cieni lub Domeny – grający demonem wybiera). Wampir, gdy przegra, musi uciec do Krainy Cieni, albo zostaje powalony (grający Wampirem wybiera).
2. Egzorcyzm. Akcja pełna, można w jej trakcie poruszyć się o 2 PR. Przeprowadź **walkę duchową** z dowolnym Demonem lub Wampirem w Krainie cieni. Jeżeli Egzorcysta wygra z Demonem, ten automatycznie ucieka do domeny. Dodatkowo, w przypadku walki duchowej, postać z zasadą Egzorcyzmy dodaje jej wartość do cechy Hart Ducha (lub innej wybranej do tej walki). Oprócz tego postać z zasadą Egzorcyzmy, znajdująca się na planszy (w świecie materialnym) otrzymuje tylko połowę (zaokrąglając w dół) obrażeń, gdy przegra walkę duchową.

Erystyka - Połóż na jego karcie 2 znaczniki uniwersalne. Raz na turę po rozstrzygnięciu testu [rozmowy], w której ta postać brała udział (jako wiodąca lub wspomagająca), możesz odrzucić jeden znacznik, aby zignorować wynik i powtórzyć cały test. Wszyscy biorący udział w rozmowie zagrywają karty na nowo.

Hej Gerwazy! – Bohater, który ma obok siebie postać z tą zasadą, może użyć Akcji Strzał (szybki lub mierzony), żeby wystrzelić z dowolnej broni będącej w posiadaniu postaci z tą zasadą. Strzela bohater, ale używa do tego statystyk broni postaci z tą zasadą i na niej kładzie się znacznik rozładowania. Jako, że wzięcie i oddanie broni wymaga czasu, strzał oddawany jest z dodatkowym modyfikatorem -1 (czyli gdy wykonuje się akcję Strzał mierzony to test trafienia obarczony jest karą -1, a kiedy Akcję Szybki strzał, to -2). Nie można użyć tej zasady do wykonania Akcji Strzał w obronie.

Karawaka – Gdy wróg rzuca czary w zasięgu wzroku właściciela, może on wskazać 1 z dobranych przez niego kart magii. Nie można jej ułożyć na powodzenie czaru.

Kontakty w straży [X] – Gdy wystawiasz postać z tą zasadą, dołóż do puli X znaczników straży. Jeżeli w Twojej bandzie jest kilka postaci z tą zasadą, to do puli dołóż tyle, ile ma postać z najwyższym poziomem (X) tej zasady. Każda inna postać z tą zasadą w Twojej bandzie dodaje tylko 1 znacznik niezależnie od poziomu (X) tej zasady.

Kuternoga – Nie może wykonać akcji Biegu, ani Manewrów oprócz Otwarcia drzwi.

Małe stworzenie – Małe stworzenie traktowane jest jako znacznik i element ekwipunku. Nie jest postacią i nie może wykonywać żadnych akcji ani manewrów za wyjątkiem: Przechodzenia przez okno, Skoku i Wspinania się przez wysoką krawędź. W przypadku tych manewrów nie wykonuje testu - zdaje go automatycznie, ale manewr dalej kosztuje 2PR. Zaczyna grę na tym samym polu, co właściciel. Gdy aktywujesz właściciela, możesz poruszyć jego stworzenie - w dowolnym momencie przed lub po ruchu postaci. Małe stworzenie nie blokuje w żaden sposób linii widzenia ani ruchu modeli. Samo nie jest blokowane przez przyjazne postacie i może zakończyć ruch na polu z nimi. Nie może przechodzić przez pola z postaciami przeciwnika, ale ignoruje ich strefy kontroli.

Małe stworzenie ma standardowo 1 punkt Życia i 5 Punktów Ruchu.

Walka i zabijanie Małego stworzenia:

- Małe stworzenie jest usuwane, gdy zginie/ucieknie jego właściciel.
- Chociaż nie jest postacią, działają na nie wszelkie efekty zadające obrażenia postaciom znajdującym się na polu, na którym się znajduje. Jest odporne na powalenie, czy ogłuszenie lub inne efekty modyfikujące cechy, ale obrażenia otrzymuje normalnie. Może stać się celem Strzału, o ile nie ma innych bliższych celów

do których można poprowadzić linię widzenia. Strzał obarczony jest zawsze karą -2 do testu. Jeżeli strzał miałby być obarczony jakimikolwiek karami z uwagi na teren (osłonę, narożniki etc.) to jest niewykonalny.

- Małego stworzenia nie atakuje sie w WW. Zamiast tego, gdy tylko postać przeciwnika zakończy ruch na polu z Małym stworzeniem pociągnij kartę wydarzeń. - stworzenie ginie. Inny kolor - właściciel umieszcza stworzenie na dowolnym sąsiednim polu, niezawierającym postaci przeciwnika. Jeżeli takiego pola nie ma, stworzenie ginie.

Właściciel może korzystać ze Zmysłów Małego Stworzenia, gdy znajduje się ono w jego polu widzenia i zasięgu 6 pól. Małe Stworzenie nie wspiera w walce, ale znajdując się na polu z przyjazną postacią daje jej +1 do wyniku walki.

Miecz z jałowca – Broń wykonana ze specjalnego, poświęconego jałowca, zasadzonego i ściętego w dzień święta Michała Archanioła. Może go używać tylko postać z cechą Wiara: 1 lub wyższą. Przeciw Demonom i Wampirom traktuje się go jakby miał zasadę Srebrny, daje Parowanie +2 zamiast +1 i podnosi trudność Odwetu tych przeciwników o 1.

Mistrz szermierki – Podczas walki z tą postacią przeciwnik musi powtórzyć każdy zdany test Parowania (ze wszystkimi modyfikatorami). Test powtarza się raz. Nie wymaga to odwrócenia dodatkowego żetonu Fechtunku.

Obręcz Ochrony – Każdy demon w grze traktuje jej właściciela jako przyjazny model i vice versa. Właściciel Obręczy może przerwać jej działanie atakując dowolnego demona. Gdy to zrobi, odrzuć obręcz.

Odwrócenie uwagi – Jako akcję, możesz wykonać test przeciwstawny Charyzmy przeciw Inteligencji wrogiej postaci w polu widzenia i zasięgu 6 pól. Przy sukcesie przeciwnik otrzymuje żeton uniwersalny "rozproszenia". Dopóki ma żeton, nie może inicjować walki (może być atakowany, ale nie atakować). W fazie akcji musi wykonać akcję częściową, aby odrzucić znacznik. Drugą akcję częściową może wykonać normalnie. Ten efekt ma pierwszeństwo przed Szałem Bitewnym.

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.

Pojedynkowicz – Jeżeli znajduje się w zwarciu z jednym przeciwnikiem i używa rapiera i lewaka, to otrzymuje +1 do sumy w walce.

Ruch: X(Y) - Postać wykonując Ruch pełny może wydać X PR, a wykonując Ruch częściowy Y PR.

Sentiment du Fer – Jeżeli w walce wręcz, przy porównywaniu wartości kart zagranych przez atakującego i obrońcę, postać z tą zasadą ma kartę tej samej barwy (czerwona lub czarna) co przeciwnik, to otrzymuje +1 do jej wartości. Jeżeli karta jest tego samego koloru, to zamiast tego modyfikator wynosi +2. Dodatkowo postać ignoruje zasadę Potężny Atak przeciwnika.

Sangre de Drago – Postać z tą kartą otrzymuje zasadę Sangre de Drago i 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. Ponadto postać otrzymuje następujące modyfikatory: + 2 do progu śmierci, + 1 do Krzepy i +1 do Zwinności (Krzepa i Zwinność nie mogą w ten sposób przekroczyć wartości 3). Wszystkie przedmioty które ranią Demony (poświęcone kule, woda święcona, srebro itp...) działają również na postacie z zasadą Sangre de Drago.

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 z zasadą Strach znajdującą się na planszy.

Szklana kula - Wartość zasady Wróżby właściciela rośnie o 1 (może mieć wartość wyższą niż 3).

Sztylet ofiarny - Podczas rzucania czarów, w Fazie Akcji, rzucający czar może zadać sobie maksymalnie 1 ranę, by pociągnąć 2 dodatkowe karty Magii. Rana nie może sprowadzić rzucającego do poziomu ciężko ranny ani doprowadzić do jego śmierci.

Walka duchowa – 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.

Wszystko pod kontrolą - Raz na turę, gdy Twoja postać w zasięgu wzroku i odległości do 6 pól od postaci z tą zasadą, wykona akcję powodującą odrzucenie znacznika straży (albo przesunięcia znacznika na torze Hałasu, jeśli używasz planszetki straży), znacznika możesz nie odrzucać/nie przesuwać znacznika na torze Hałasu.

Zakażający [X] – Połóż na każdej postaci człowieka, która otrzymała przynajmniej 1 ranę od tej broni znacznik uniwersalny. Jeżeli postać przeżyje scenariusz, przy liczeniu punktów wykonaj test Krzepy PT:[X]. Zdany oznacza, że nic się nie dzieje. Niezdany - postać uległa zakażeniu i umiera lub jest wyłączona z walki na długo. Przeciwnik otrzymuje za taką postać tyle PZ, ile przysługuje w tym scenariuszu za zabicie postaci pospolitej. Jeżeli scenariusz nie przewiduje punktów za zabicie takiej postaci, to punktów się nie przyznaje. W grze kampanijnej postać, która nie zdała testu nie może wziąć udziału w najbliższym, następnym scenariuszu.

Zamaszysty cios - Jeśli ta postać wygra walkę wręcz i zada przeciwnikowi co najmniej 1 ranę, może natychmiast zaatakować inną wrogą postać, z którą jest w zwarciu. Nowy przeciwnik zagrywa nową kartę walki, ale postać używająca zamaszystego ciosu nie – używa tej samej karty początkowej i kart wzmacniających. Można atakować w ten sposób kolejne postacie dopóki wygrywa się walki zadając co najmniej jedną ranę lub dopóki atak nie zostanie pomyślnie sparowany (nawet jeśli wygrasz ponowienie). Każdy kolejny taki atak otrzymuje kumulatywną karę -1 do sumy walki. Każdy przeciwnik może być zaatakowany w ten sposób tylko raz w danej fazie walki.

NOWE ZASADY OPCJONALNE

PLANSZETKA STRAŻY

Jednym z mechanizmów, które sami w Anno Domini 1666 bardzo lubimy, jest mechanizm żetonów straży. Uważamy, że z jednej strony dobrze oddaje klimat gry - scenariusze mają miejsce w mieście, a nie dziczy, więc pewne akcje nie mogą zostać bez reakcji. Bieganie po ulicach strzelając gdzie popadnie i zabijając przeciwników, prędzej czy później zainteresuje straż miejską. Z drugiej strony mechanizm ten daje efekt pewnej nieprzewidywalności, niemożności rozplanowania sobie akcji na kilka tur do przodu, bo w wyniku zbyt dużego zamieszania jakie spowodujemy my albo nasz przeciwnik, gra może zakończyć się zanim zrealizujemy nasz szczwany plan.

Niestety założenia autorów swoje, a praktyka turniejowa swoje. Okazało się, że bardzo skuteczną taktyką jest budowa bandy zorientowanej na szybkie zdejmowanie znaczników straży, kiedy jest się Obrońcą i doprowadzenia do zwycięstwa przez to, że gra skończy się zanim przeciwnik zrealizuje swoje cele. Np. niezwykle popularny był Antonio, który strzelając ze swoich pistoletów dwulufowych był w stanie spowodować odrzucenie aż 4 znaczników w dwie tury (plus kolejne, jeśli jego strzały wyeliminowały jakąś postać).

Oczywiście w prawdziwym świecie wszystkie chwyty, dozwolone i wrzaski "pomocy! mordują!" z pewnością pomogłyby uratować nie raz nasza skórę, ale mówimy o grze, która ma sprawiać przyjemność obu graczom. Uznaliśmy więc, że strzelanie na wiwat, nie jest to coś, co chcemy widzieć podczas rozgrywek w Anno Domini 1666. Rozwiązaniem jest modyfikacja zasad odrzucania żetonów straży. Trzy z warunków: śmierć lub ucieczka postaci oraz koniec tury dalej powodują odrzucenie znacznika, ale strzelanie nie będzie już aż tak skuteczne. Zdecydowaliśmy się wprowadzić planszetkę straży, na której (poza miejscem na żetony oraz przypomnieniem, kiedy je odrzucać) znajduje się tor Hałasu.

ZASADY DLA PLANSZETKI STRAŻY

1. Na polu oznaczonym Start, umieść znacznik Hałasu. Jako znacznik Hałasu możecie użyć znacznika uniwersalnego albo modelu Strażnika.
2. Za każdym razem gdy nastąpi Hałas, przesuń znacznik Hałasu o 1 pole zgodnie z ruchem wskazówek zegara.
3. Za każdym razem gdy znacznik Hałasu stanie na polu oznaczonym symbolem Alarmu ( )odrzuć znacznik straży z puli.
4. Na koniec tury ustaw znacznik Hałasu z powrotem na polu startowym. Jeżeli znacznik Hałasu wykona pełne okrążenie w trakcie tury, to już więcej się nie porusza.
5. Hałas wywołuje:
   - Strzał z broni palnej.
   - Aktywacja modelu z zasadą Strach.
   - Wyważenie drzwi.
   - Rzut dowolną miksturą alchemiczną.

Jak widzicie każde kolejne odrzucenie żetonu wymaga wygenerowania coraz więcej Hałasu (nie da się również odrzucić więcej niż 5 znaczników w turze). Dodaje to kolejną warstwę decyzyjną - czy opłaca mi się strzelić już teraz, czy może poczekać do kolejnej tury, bo wtedy łatwiej będzie o odrzucenie kolejnego znacznika? A może jednak strzelić licząc, że uda się wyeliminować przeciwnika i usunąć żeton w ten sposób?

6. Na planszetce zdecydowaliśmy się też umieścić oznaczenie kierunków:

Połóż planszetkę tak, by stykała się dowolną krawędzią z krawędzią planszy. Gdy sprawdzasz rozrzut, albo ruch losowy, oznaczenia na planszetce wskażą ci kierunki (patrz Automaton i księgi alchemii).

APOKALIPSA NADCHODZI!

Są to dwie zasady opcjonalne, które wzmacniają postacie czarujące, oraz ich współpracę z demonami. Gracze mogą ich używać zależnie od własnych preferencji. Zalecamy, by w kampanii Ostrza Światła i Ciemności używać tych zasad dla podkreślenia atmosfery.

DEMONICZNE WPŁYWY

Demoniczne Wpływy to liczba kart, które układa się odkryte obok talii kart magii. Karty te wymienia się na nowe (i uzupełnia zużyte) za każdym razem, gdy talia magii zostanie przetasowana. Mag rzucając czar, może skorzystać z dowolnej liczby tych kart na powodzenie czaru, nie można ich jednak układać na niepowodzenie czaru. Jeżeli to istotne, mag decyduje o kolejności działań (może np. najpierw dołożyć karty z puli Demonicznych Wpływów na powodzenie czaru, a dopiero później dociągnąć karty z talii magii). Jeżeli wartość Demonicznych Wpływów uległa zmianie w trakcie gry, to karty uzupełnia się lub odrzuca dopiero przy przetasowaniu talii magii.

Podstawowa wartość Demonicznych Wpływów wynosi 1. Jest ona modyfikowana o:

- +1 - Scenariusz korzysta z zasady Noc.
- +1 - Na stole znajduje się postać Demona.
- +1 - Na stole nie ma postaci z zasadą Wiara.

OFIARA

Akcja częściowa, maksymalnie raz na turę. Wykonaj test Czarnoksięstwa PT: 6. Pech - nic się nie dzieje. Niezdany: wskazany demon otrzymuje 1PM. Zdany: wskazany demon otrzymuje 2PM. Triumf: wskazany demon otrzymuje 3 PM. Przed zagraniem kart, mag może odrzucić przedmiot z zasadą Składnik [X], żeby dodać [X] do sumy w tym teście.

OSIĄGNIĘCIA

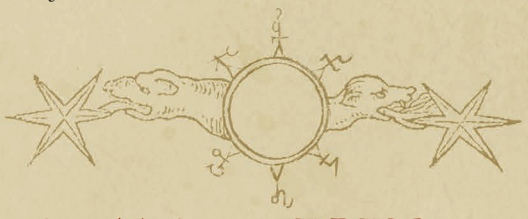
ZASADY OGÓLNE:

- Osiągnięcia używane są tylko w czasie gier kampanijnych.
- Po rozstawieniu postaci, w fazie Kart pierwszej tury gry, wylosuj z talii osiągnięć liczbę kart równą połowie liczby bohaterów po obu stronach (zaokrąglając w górę). Np. jeżeli w bitwie walczy łącznie 7 bohaterów, to pociągnij 4 karty osiągnięć. Karty kładzie się odkryte.
- Gracz, którego postać jako pierwsza spełniła warunki przewidziane przez osiągnięcie, bierze jego kartę i dołącza je do tej postaci. Od tej pory w danym scenariuszu i w każdym kolejnym, postać może używać kart osiągnięć, by otrzymać wskazaną w nich korzyść.
- Jeżeli postać w jednym momencie spełni jednocześnie warunki kilku osiągnięć, musi zdecydować, którą kartę wybiera.
- Postać może mieć tylko jedno takie same osiągnięcie. Gdy kolejny raz je spełni, nic się nie dzieje.
- Niektóre z osiągnięć działają jeden raz na scenariusz, innych można użyć ponownie po przetasowaniu talii.
- W przypadku tych drugich (oznaczonych symbolem) zaznacz, że karta została użyta obracając ją o 90 stopni. Jeśli dojdzie do przetasowania talii, karta znowu jest gotowa do działania.
- Jeżeli moment użycia osiągnięcia nie jest dokładnie określony, to gracz może zdecydować się na jego użycie w dowolnym momencie.

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 (o ile scenariusz nie mówi inaczej). 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.

KAMPANIA OSTRZA ŚWIATŁA I CIEMNOŚCI

WAŻNE: integralnym elementem kampanii są *Księga Światła* i *Księga Ciemności*, które zawierają wstępy fabularne dla poszczególnych frakcji oraz wprowadzenie i zakończenie poszczególnych scenariuszy. Nie czytajcie ich jeśli nie chcecie popsuć sobie zabawy! Kiedy wybierzecie stronę w kampanii, weźcie odpowiednią księgę, przeczytajcie wprowadzenie dla Waszej frakcji.

OGÓLNE ZASADY KAMPANII

Kampania to seria bitew pomiędzy graczami, w których rozgrywka zorganizowana jest w Prolog i Akty. Każdy z nich składa się z kilku scenariuszy. Wszystkie są traktowane jak scenariusze przygodowe, z tą różnicą, że tam, gdzie jest to opisane, korzysta się ze Złota, aby wystawić postacie. Wciąż żaden z graczy nie może wystawić postaci o koszcie 8 lub większym (o ile nie są scenariuszowe), chyba że obaj gracze na takie się zgodzą. W każdym scenariuszu kampanii, podczas budowania bandy, obowiązują zasady zawarte na karcie frakcji (np. Obrońcy Rzeczpospolitej nie mogą wystawić złych lub chaotycznych postaci), z pominięciem wymaganego lidera, jak i ikon kart, na podstawie których oblicza się liczbę dobieranych kart. Cała kampania rozgrywana jest pomiędzy tymi samymi frakcjami i graczami.

Każdy scenariusz kampanii jest tak skonstruowany, by gracze grali frakcjami, należącymi do przeciwnych stronnictw.

Czerwoni - Obóz hiszpański: Obrońcy Rzeczypospolitej, Weterani Tercios, Łowcy Potworów, Wiedeńska Mafia.

Niebiescy - Obóz francuski: Królewscy Muszkieterowie, Rebelianci Bohuna, Zakon Złamanego Krzyża, Wysłannicy Wysokiej Porty.

Na początku kampanii przeprowadza się draft. Do draftu trafiają tylko najemnicy. Przeprowadź draft zgodnie z zasadami ze s. 3 *Księgi Scenariuszy* (wylosuj 6 postaci najemników a następnie wydraftuj po 3 z nich). Przy wystawianiu postaci najemników w kampanii ignoruje się ich koszt w znajomościach, ale dalej należy przestrzegać ograniczeń z karty frakcji. Ze stworzonych w wyniku draftu pul postaci gracze będą korzystać przez całą kampanię. Możesz wydraftować postacie, których nie będziesz mógł wystawić, tylko po to żeby zablokować ich wystawienie przeciwnikowi. Draft przedmiotów magicznych wykonuje się też tylko raz, na początku kampanii.

Postacie wiedeńczyków pojawiają się w kampanii tylko, gdy scenariusz nakazuje je wystawić. Gracz kontrolujący scenariuszową postać pospolitą wybiera jej wersję (I,II,III). Postacie scenariuszowe, to wszystkie postacie wymienione konkretnie jako członkowie bandy czerwonych/niebieskich. Np. w scenariuszu *Eksperyment* postaciami scenariuszowymi są Żebraczka, Fabris, Sługa, Aptekarz i 4 Zbirów. Postaciom scenariuszowym nie można dokupić ekwipunku za krajcary.

Pulę postaci każdego z graczy uzupełniają postacie scenariuszowe. Część z nich jest przyporządkowana na stałe. Tym samym na pulę postaci każdego gracza składają się:

- Czerwony: postacie z jego frakcji (bohaterowie i pospolite), Thibault, Estera, do 3 postaci wydraftowanych najemników. Dodatkowo gracz wybiera swojego Emisariusza. Emisariuszem może być dowolny najemnik, który nie jest zły ani chaotyczny albo dowolna postać frakcyjna z obozu czerwonych.
- Niebieski: postacie z jego frakcji (bohaterowie i pospolite), Fabris, Caacrinolaas i jego cyrograf, Montespan, do 3 postaci wydraftowanych najemników.

Na potrzeby kampanii, gracz, który zwyciężył w poprzednim scenariuszu, co turę dobiera po 3 karty, a gracz, który przegrał, co turę dobiera 4 karty. W pierwszej grze obaj gracze dobierają po 3 karty.

Przedmioty scenariuszowe mogą zostać ukradzione lub podniesione akcją częściową (jeśli postacie nie są w zwarciu z wrogiem). Takie przedmioty mogą zostać wyniesione tylko przez oznaczone przez scenariusz miejsca/krawędzie. Jeśli postać, posiadająca taki przedmiot, ginie lub znika z planszy w niewyznaczonym do tego miejscu, to przedmiot scenariuszowy zostaje upuszczony przez tę postać w miejscu, w którym stała.

W kampanii nie należy stosować normalnych zasad interwencji ani nowych zasad wprowadzonych przez planszetkę straży.

Caacrinolaas jako postać scenariuszowa w momencie pojawienia ma zawsze maksymalną liczbę punktów Mocy, ponadto w trakcie kampanii nie może przemieszczać się pomiędzy światami (nie może pojawić się na planszetce demona).

PUNKTY FABULARNE (PF)

Są to specjalne punkty, które gracze otrzymują za zwycięstwo w scenariuszu. Gracze mogą je wykorzystać w trakcie kampanii na osiągnięcie różnych korzyści albo na utrudnienie życia przeciwnikowi.

Na dobry start obie bandy otrzymują po jednym Punkcie fabularnym.

Każdy scenariusz określa, na co gracze mogą wydać Punkty fabularne. Wydaje się je przed wystawieniem figurek na planszę. Wydanie pierwszego punktu (lub punktów, jeśli coś kosztuje więcej niż 1 PF) deklaruje gracz, który miałby jako pierwszy wystawić swoją figurkę na planszę, potem drugi gracz wydaje PF i tak na przemian aż obydwaj gracze stwierdzą, że już nie będą wydawać PF-ów.

Punkty fabularne mogą być wydawane wielokrotnie i znosić swoje działanie np. pierwszy gracz przekręca znacznik na stronę A, potem drugi gracz przekręca znacznik na stronę B. Pierwszy gracz, widząc co się dzieje, znowu wydaje PF, by przekręcić znacznik na stronę A.

EKWIPUNEK DODATKOWY

Przed pierwszym scenariuszem danego Aktu każdy z graczy otrzymuje do wydania na ekwipunek dodatkowy liczbę krajcarów podaną na karcie frakcji, powiększoną o krajcary dodane przez postacie użyte w bandzie w pierwszym scenariuszu. Ekwipunek dodatkowy przechodzi do kolejnych scenariuszy danego Aktu nawet jeśli jego posiadacz zginie (także gdy był postacią pospolitą). Przed każdym scenariuszem zakupiony ekwipunek może być rozdzielony na nowo pomiędzy postacie wchodzące w skład nowej bandy. Nie można jednak dokupować nowego ekwipunku pomiędzy scenariuszami w obrębie Aktu. Ekwipunek jednorazowego użytku może być użyty ponownie w każdym kolejnym scenariuszu. Po zakończeniu każdego

scenariusza zwycięzca otrzymuje 2, a przegrany 1 dodatkowy krajcar na zakup ekwipunku dodatkowego przed kolejnym Aktem. Po zakończeniu aktu cały dotychczas posiadany ekwipunek dodatkowy jest tracony i trzeba go odkupić za kwotę bazową, powiększoną o krajcary zdobyte podczas Aktu.

Przykład: Piotrek przygotowuje swoich Królewskich Muszkieterów do kampanii. Pierwszy Akt składa się z trzech scenariuszy. W swojej bandzie do pierwszego scenariusza ma Portosa z umiejętnością Bogaty: 1, czyli ma do wydania 7 krajcarów na ekwipunek dodatkowy (6 z karty frakcji, 1 dzięki Portosowi). Pomiędzy scenariuszami aktu nie może dokupować ekwipunku, ale może rozdzielać już posiadane karty na nowo. Nie jest także istotne, czy Portos bierze udział w drugim i trzecim scenariuszu. Piotrek wygrał 2 z 3 scenariuszy w Akcie. Przed kolejnym Aktem traci cały posiadany ekwipunek dodatkowy i ma do wydania 11 krajcarów, aby go odkupić (6 z karty frakcji, 2x2 za wygrane scenariusze i 1 za przegrany). Jeśli Portos będzie w składzie jego pierwszej bandy, doda to jeszcze 1 krajcar (w sumie 12).

POSTACIE I ICH ROZWÓJ

Kampania używa zasad rozwoju postaci z *Księgi scenariuszy* z zestawu startowego. Dla Waszej wygody przypominamy je poniżej.

ROZWÓJ POSTACI

W grze Anno Domini 1666 nie znajdziecie typowego rozwoju postaci. Staramy się żeby gra, pomimo wątków magicznych czy fantastycznych, kierowała się pewnym realizmem. Siekanie szczurów nie pozwala stać się lepszym szermierzem. Nie wystarczy też na to kilka dni czy tygodni. Misje dzieją się w krótkich odstępach czasu, co nie sprzyja poprawie swoich umiejętności. Stąd w Anno Domini 1666 nie ma rozwoju cech postaci. Wołodyjowski nigdy nie zyska umiejętności walki na 4, nie stanie się żywotniejszy czy silniejszy. Zamiast tego postacie w grze zbierają znaczniki doświadczenia (ZD).

- Każdy model, który przeżyje scenariusz, otrzymuje 1 ZD.
- Każdy model otrzymuje 1 ZD za każdego zabitego przeciwnika, ale tylko jeżeli zabity model ma koszt wyższy, równy lub mniejszy maksymalnie o 2. Wołodyjowskiemu (koszt 7) nic nie da walka ze zwykłymi Zbirami. Jeżeli chce się czegoś nauczyć, to musi szukać przeciwników równych sobie (czyli o koszcie 5 lub wyższym).

Bohaterowie nigdy nie giną ostatecznie. Zabity (wyłączony z walki) bohater nie otrzymuje na koniec scenariusza 1 ZD za przeżycie starcia. Otrzymuje jednak ZD za zabite modele. Wszystkie ranne postacie w pełni leczą się pomiędzy scenariuszami danego Aktu. Zabici w jednym scenariuszu danego Aktu bohaterowie mogą brać udział w kolejnym, ale zaczynają grę z 4 obrażeniami. Taka heroiczna postawa skutkuje jednak tym, że postać otrzymuje dodatkowo 1 ZD przed grą. Pomiędzy Aktami „zabici" bohaterowie w pełni się leczą.

Modele pospolite giną bezpowrotnie, a wraz z nimi całe ich doświadczenie. Można ponownie wykorzystać te same figurki i karty postaci w kolejnych scenariuszach, ale zakładamy, że są to już inne, nowo zwerbowane postacie.

Postać, która posiada znaczniki doświadczenia, może użyć jednego z nich, żeby otrzymać modyfikator +1 do dowolnego testu. Na jeden test można wydać tylko jeden znacznik i trzeba to zrobić przed zagraniem karty. Znaczniki nie są tracone na zawsze, lecz odzyskiwane przed kolejnym scenariuszem. W ten sposób postać zdobywa doświadczenie z bitwy na bitwę.

AWANSOWANIE POSTACI

Jeżeli posiadasz odpowiednie dodatki do Anno Domini 1666 i zawarte w nich karty postaci awansowanych, możesz awansować swoje frakcyjne postacie pospolite (np. Dragonów na Dragonów Wachmistrzów albo Dragonów Weteranów). Awansu można dokonać tylko pomiędzy Aktami. Trzeba na to wydać 3 ZD (są one tracone bezpowrotnie). Postać może awansować tylko raz–albo na weterana, albo na podoficera (wachmistrza, sierżanta etc.). Maksymalnie 2 postacie w bandzie mogą być weteranami i maksymalnie 1 może zostać podoficerem.

Należy pamiętać, że postacie pospolite giną bezpowrotnie, więc jeśli postać awansowana pozostała postacią pospolitą (koszt na jej nowej karcie postaci jest w srebrnej monecie), to po śmierci w puli postaci zastępuje ją zwykła, nieawansowana postać pospolita. Jeśli postać awansowana zyskała status bohatera (jej koszt jest w złotej monecie), działa od tej pory jak inni bohaterowie (czyli nie umiera bezpowrotnie).

Po awansie postać dołącza do puli postaci używanej w tej kampanii i może być wykorzystana podczas budowania band przed kolejnymi scenariuszami. Postać taka zawsze liczy się jako pospolita podczas przygotowywania i rozstawiania scenariusza, nawet jeśli jej koszt jest w złotej monecie.

PROLOG
TAJEMNICZA PRZESYŁKA

ROZDZIAŁ I
WYŁADUNEK

Czerwoni – otwórzcie Księgę Światłości na stronie 8.

Niebiescy – otwórzcie Księgę Ciemności na stronie 8.

SKŁAD BAND:

Każdy z graczy otrzymuje 20 złota na budowanie swojej bandy, która musi zawierać minimum 2 bohaterów i 2 postacie pospolite.

ROZSTAWIENIE PLANSZY I POSTACI:

Na początku umieszcza się na oznaczonych polach Marynarzy (Zbirów) i Przekupionego urzędnika portowego (Strażnika), znaczniki i tereny. Następnie zaczynając od niebieskiego gracze umieszczają na przemian po jednej postaci na oznaczonych polach.

Gracz niebieski otrzymuje 4 znaczniki z pierścieniem (patrz: Uwagi).

Na wyznaczonej krawędzi należy umieścić znacznik zniszczonej ściany. Jest traktowana jako krawędź otwarta.

Na wyznaczonych krawędziach planszy należy umieścić znaczniki osłabionej ściany. Należy je traktować jak drzwi zaryglowane, które można wyłącznie Sforsować (a nie otworzyć zamek). Po sforsowaniu nie mogą być ponownie zamknięte.

WARUNKI ZWYCIĘSTWA:

Gra kończy się po rozegraniu 8 tur lub do momentu, kiedy prawdziwy specyfik opuści planszę:

- Każda zabita wroga postać pospolita jest warta 1 PZ;
- Każdy zabity wrogi bohater jest wart 2 PZ;
- Jeśli prawdziwy specyfik opuści planszę, wyniesiony przez jakąkolwiek postać lub zostanie przekazany Przekupionemu urzędnikowi portowemu (Strażnikowi), gracz niebieski otrzymuje 5 PZ;
- Jeśli prawdziwy specyfik zostanie przechwycony przez czerwonych i zostanie w jej posiadaniu do końca scenariusza to gracz czerwony otrzymuje 5 PZ;
- Strażnik jest postacią neutralną, jeśli któraś z band zabije go otrzymuje karę -3 PZ.

Gracz z największą liczbą PZ jest zwycięzcą. W przypadku remisu zwycięzcą jest gracz, który zrealizował cel za 5 PZ.

Zwycięzca otrzymuje 1 Punkt fabularny.

UWAGI:

- W pierwszej turze inicjatywę ma gracz niebieski.
- Gracz niebieski otrzymuje 3 fałszywe znaczniki z pierścieniem (czerwony pierścień na zakrytej stronie), które symbolizują fałszywy specyfik i 1 prawdziwy znacznik z pierścieniem (zielony pierścień na zakrytej stronie), który symbolizuje prawdziwy specyfik. Tylko gracz niebieski wie, które znaczniki są prawdziwe, a które fałszywe i rozmieszcza je na 4 postaciach. Pierścienie są przedmiotami scenariuszowymi. Kiedy postać czerwona wejdzie w posiadanie jednego ze znaczników należy go odwrócić na drugą stronę i zobaczyć, czy jest prawdziwy czy fałszywy. Prawdziwy specyfik można wynieść tylko przez oznaczone pola lub przekazując go Przekupionemu urzędnikowi portowemu (Strażnik).
- Przekupiony urzędnik portowy (Strażnik) - to postać neutralna, której gracz niebieski może przekazać prawdziwy pakunek wygrywając przeciwstawny test Charyzmy w Fazie Słów. Gra kończy się natychmiast, jeśli ta akcja się powiedzie. Urzędnik nie dołączy do żadnej bandy, ale gdy zostanie zaatakowany będzie się bronił. Jeśli do tego dojdzie, gracz z przeciwnej bandy zagrywa za niego karty.
- Wynajęcie Marynarzy (Zbirów) – Jeżeli w Fazie Słów stojąc na polu sąsiadującym z marynarzem, gracz wykona udany przeciwstawny test Charyzmy, marynarz staje się nową postacią w bandzie gracza. Jeśli do tego nie dojdzie, marynarze są postaciami neutralnymi i nie biorą udziału w potyczce. W momencie, gdy zostaje zaatakowany marynarz, staje się automatycznie, do końca scenariusza, postacią przeciwnika gracza, który go zaatakował.
- Wszystkie drzwi w tym scenariuszu są otwarte.

SPOSOBY WYDANIA PUNKTÓW FABULARNYCH:

Kto używa	Koszt	Ile razy można użyć?	Efekt
	1	1	Niebiescy wystawiają wybranego przez czerwonych bohatera (lub dwie postacie pospolite) dopiero w drugiej turze (na polu oznaczonym P).
	1	1	Niebiescy nie mogą wystawiać swoich postaci na jednym, wybranym przez Ciebie małym statku.
	1	1	Możesz zablokować jedno miejsce ucieczki – od tej pory nie można przez nie opuścić planszy.
	1	1	Czerwoni wystawiają wybranego przez niebieskich bohatera (lub dwie postacie pospolite) dopiero w drugiej turze (na polu oznaczonym P).
	1	1	Wszystkie znaczniki osłabionej ściany można zastąpić znacznikami zniszczonej ściany, aby bez potrzeby Forsowania opuścić w tym miejscu planszę.

Strefa wystawienia czerwonych

Strefa wystawienia niebieskich

P Pola posiłków gracza czerwonego

P Pola posiłków gracza niebieskiego

Stoły

Z Marynarze (Zbiry)

S Przekupiony urzędnik portowy (Strażnik)

Pola, z których niebieski gracz może opuścić planszę

Zniszczona ściana

Osłabiona ściana

Skrzynie

ROZDZIAŁ IIA
EKSPERYMENT

Czerwoni – otwórzcie Księgę Światłości na stronie 9.

Niebiescy – otwórzcie Księgę Ciemności na stronie 9.

SKŁAD BAND:

Czerwoni: otrzymują 30 złota na budowanie swojej bandy, która musi zawierać minimum trzech bohaterów i dwie postacie pospolite. Dodatkowo otrzymują postać Informatora (Żebraczka).

Niebiescy: otrzymują 20 złota na budowanie swojej bandy, która musi zawierać minimum dwóch bohaterów i dwie postacie pospolite. Dodatkowo Salvator Fabris (Osłabiony), Posłaniec (Sługa), Gunter Scholtz (Aptekarz) i czterech ludzi poddanych eksperymentom (czterech Zbirów z kartą „Sangre de Drago") należą do bandy niebieskiej.

ROZSTAWIENIE PLANSZY I POSTACI:

Na początku umieszcza się na oznaczonych polach wszystkie znaczniki, tereny i postacie o przypisanych polach wystawienia. Następnie, zaczynając od niebieskiego, gracze umieszczają na przemian po jednej postaci na oznaczonych polach.

Salvatora Fabrisa gracz niebieski musi umieścić na dowolnym polu sąsiadującym z Aptekarzem.

Na wyznaczonych krawędziach należy umieścić znacznik zniszczonej ściany. Jest traktowana jako krawędź otwarta.

Na wyznaczonych krawędziach planszy należy umieścić znaczniki osłabionej ściany. Należy je traktować jak drzwi zaryglowane, które można wyłącznie Sforsować (a nie otworzyć zamek). Po sforsowaniu nie mogą być ponownie zamknięte.

WARUNKI ZWYCIĘSTWA:

Po upływie siedmiu tur gra się kończy i należy podliczyć punkty zwycięstwa:

- każda zabita wroga postać pospolita jest warta 1 PZ;
- każdy zabity wrogi bohater jest wart 2 PZ;
- jeśli czerwony gracz zdoła zabić któregoś z Zbirów lub Aptekarza, otrzymuje za każdego z nich 2 PZ zamiast 1 PZ;
- jeśli któremuś ze zbirów lub Aptekarzowi uda się uciec przez wyznaczone krawędzie, to niebieski gracz otrzymuje 2 PZ za każdego.

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

Zwycięzca otrzymuje 1 Punkt fabularny. Jeśli zwycięzcą będzie drużyna niebieskich, od następnego scenariusza może korzystać z „egzotycznego lekarstwa". Może natychmiast wydać 2 Punkty fabularne, aby na stałe (aż do końca kampanii) dołożyć do jednej, dowolnej postaci pospolitej kartę Sangre de Drago.

UWAGI:

- W pierwszej turze inicjatywę ustala się normalnie.
- Noc: maksymalna długość linii wzroku to osiem pól. Wszystkie testy strzelania obarczone są karą -1. Postacie z Niepozornością otrzymują bonus +1 do Niepozorności.
- Scenariuszowe postacie Zbirów otrzymują kartę Sangre de Drago.

Aptekarza i Zbirów na potrzeby tego scenariusza traktuje się jakby byli bohaterami, czyli nie testują Hartu Ducha, by sprawdzić czy uciekli z planszy.

SPOSOBY WYDANIA PUNKTÓW FABULARNYCH:

Kto używa	Koszt	Ile razy można użyć?	Efekt
	1/2	1	Jeden ze Zbirów zaczyna grę ze znacznikiem Powalenia. Jeśli wydasz 2 PF, ma na sobie znacznik Ogłuszenia.
	1	2	Zamień jeden znacznik zniszczonej ściany na znacznik osłabionej ściany.
	1	2	Zamień jeden znacznik osłabionej ściany na znacznik zniszczonej ściany.
	1	1	Przestaw wybrany stół na dowolne miejsce na planszy, znajdujące się poza strefą wystawiania postaci

Strefa wystawienia czerwonych

Strefa wystawienia niebieskich

Stosy pakunków

I Informator (Żebraczka)

P Sługa

Skrzynie

Zniszczona ściana

A Aptekarz

Stoły

Osłabiona ściana

Z Zbir z kartą Sangre de Drago

Pola, z których niebieski gracz może opuścić planszę

ROZDZIAŁ IIB
CZARNA LISTA

Czerwoni – otwórzcie Księgę Światłości na stronie 10.

Niebiescy – otwórzcie Księgę Ciemności na stronie 10.

SKŁAD BAND:

Czerwoni: otrzymują 30 złota na budowanie swojej bandy, która musi zawierać minimum trzech bohaterów i dwie postacie pospolite. Dodatkowo gracz czerwony otrzymuje Gerarda Thibaulta d'Anvers i wystawia go z resztą postaci na normalnych zasadach.

Niebiescy: otrzymują 30 złota na budowanie swojej bandy, która musi zawierać minimum trzech bohaterów i dwie postacie pospolite. Dodatkowo gracz niebieski otrzumuje także: Szmuglera (Strażnik), Szarlatana (Mnich), Szulera (Złodziej) i Żebraczkę.

ROZSTAWIENIE PLANSZY I POSTACI:

Na początku umieszcza się na oznaczonych polach wszystkie znaczniki, tereny i postacie o przypisanych polach wystawienia. Następnie, zaczynając od niebieskiego, gracze umieszczają na przemian po jednej postaci na oznaczonych polach. Gdy już wszystkie postacie zostaną umieszczone, gracz niebieski umieszcza Żebraczkę. Może ją wystawić w dowolnym miejscu, ale w odległości przynajmniej czterech pól od strefy wystawiania innych postaci.

Gracz niebieski otrzymuje 3 znaczniki z pierścieniem do rozmieszczenia na Strażniku, Złodzieju i Mnichu (patrz: Uwagi).

Na wyznaczonych krawędziach należy umieścić znacznik zniszczonej ściany. Jest traktowana jako krawędź otwarta.

Jeżeli, w wyniku wydania PF pojawią się znaczniki osłabionej ściany, to należy je traktować jak drzwi zaryglowane, które można wyłącznie Sforsować (a nie otworzyć zamek). Po sforsowaniu nie mogą być ponownie zamknięte.

WARUNKI ZWYCIĘSTWA:

Po upływie siedmiu tur lub w momencie dostarczenia prawdziwej listy (znacznik zielonego pierścienia) na statek, gra się kończy i należy podliczyć punkty zwycięstwa:

- każda zabita wroga postać pospolita jest warta 1 PZ;
- każdy zabity wrogi bohater jest wart 2 PZ;
- jeśli dowolna postać z prawdziwą listą (zielonym pierścieniem) dotrze do oznaczonego pola na statku, to gracz niebieski otrzymuje 5 PZ. Jeśli tak się nie stanie, gracz czerwony otrzymuje 5 PZ;
- w tym scenariuszu zabicie Strażnika, Mnicha i Złodzieja nie daje PZ.

Gracz z największą liczbą PZ jest zwycięzcą. W przypadku remisu zwycięża gracz, który wykonał cel za 5 PZ.

Zwycięzca otrzymuje 1 Punkt fabularny. Dodatkowo jeśli wygrali czerwoni, to w kolejnym scenariuszu jest tylko dwóch zarażonych szlachciców, a nie trzech.

UWAGI:

- W pierwszej turze inicjatywę ma gracz niebieski.
- Noc: maksymalna długość linii wzroku to osiem pól. Wszystkie testy strzelania obarczone są karą -1. Postacie z niepozornością otrzymują bonus +1 do niepozorności.
- Pola "M", "K", "Z" - Postacie scenariuszowe należące do bandy niebieskiej, "M" Szmugler (Strażnik), "K" Szarlatan (Mnich), "Z" Szuler (Złodziej).
- Gracz niebieski otrzymuje dwa fałszywe znaczniki z pierścieniem (czerwony pierścień na zakrytej stronie), które symbolizują fałszywą listę i jeden prawdziwy znacznik z pierścieniem (zielony pierścień po drugiej stronie), który symbolizuje prawdziwą listę. Tylko gracz niebieski wie, które znaczniki są prawdziwe, a które fałszywe i rozmieszcza je na Strażniku, Złodzieju i Mnichu. Uważane są one za przedmioty scenariuszowe. Kiedy postać czerwona wejdzie w posiadanie jednego z przedmiotów, należy go odwrócić na jawną stronę i zobaczyć czy jest prawdziwy czy fałszywy.
- Drzwi zaryglowane można Forsować lub otwierać umiejętnością „Otwieranie zamków" zgodnie z normalnymi zasadami. Postacie niebieskie mogą otwierać te drzwi normalnie (zakładamy, że mają klucze), ale potem już do końca gry liczą się jako otwarte.

SPOSOBY WYDANIA PUNKTÓW FABULARNYCH:

Kto używa	Koszt	Ile razy można użyć?	Efekt
	1	1	Usuń znacznik Niepozorności z dowolnej postaci.
	1	3	Zamień jeden znacznik zniszczonej ściany na znacznik osłabionej ściany.
	1	1	Czerwoni wystawiają wybranego przez niebieskiego bohatera (lub dwie postacie pospolite) dopiero w drugiej turze (może pojawić się na dowolnym niezajętym czerwonym polu).
	1	1	Umieszczenie na dowolnej krawędzi znacznika uszkodzonej ściany.
	1	3	Dowolna postać (również scenariuszowa) bez zdolności Niepozorność może otrzymać przedmiot „Przebranie" bez ponoszenia kosztu w krajcarach.

Strefa wystawienia czerwonych

Strefa wystawienia niebieskich

S Szmugler (Strażnik)

M Szarlatan (Mnich)

Z Szuler (Złodziej)

Strzałki znajdujące się na statku symbolizują miejsce, gdzie musi dojść postać z prawdziwą listą

Stoły

Zniszczona ściana

Skrzynie

ROZDZIAŁ III
TAJNE SPOTKANIE

Czerwoni – otwórzcie Księgę Światłości na stronie 11.

Niebiescy – otwórzcie Księgę Ciemności na stronie 11.

SKŁAD BAND:

Czerwoni: otrzymują 40 złota na budowanie swojej bandy, która musi zawierać minimum trzech bohaterów i dwie postacie pospolite.

Niebiescy: otrzymują 25 złota na budowanie swojej bandy, która musi zawierać minimum dwóch bohaterów i dwie postacie pospolite. Dodatkowo otrzymują trzech szlachciców. Są oni reprezentowani przez figurki postaci pospolitych (np. Dragonów, Muszkieterów). Mają takie same statystyki, jak wybrani przez gracza niebieskiego ich odpowiednicy (każda postać może posiadać inny profil), ale mają dodatkowo dołączoną kartę Sangre de Drago.

ROZSTAWIENIE PLANSZY I POSTACI:

Gra rozgrywana jest na dwóch planszach (parterze i piwnicy).

Na początku umieszcza się na oznaczonych polach wszystkie znaczniki, tereny i postacie scenariuszowe. Następnie, zaczynając od niebieskiego, gracze umieszczają na przemian po jednej postaci na oznaczonych polach.

Na wyznaczonych krawędziach należy umieścić znacznik zniszczonej ściany. Jest traktowana jako krawędź otwarta.

Na wyznaczonych krawędziach planszy należy umieścić znaczniki osłabionej ściany. Należy je traktować jak drzwi zaryglowane, które można wyłącznie Sforsować (a nie otworzyć zamek). Po sforsowaniu nie mogą być ponownie zamknięte.

WARUNKI ZWYCIĘSTWA:

Po upływie 7 tur gra się kończy i należy podliczyć punkty zwycięstwa:

- każda zabita wroga postać pospolita jest warta 1 PZ;
- każdy zabity wrogi bohater jest wart 2 PZ;
- jeśli czerwony zabije szlachcica, to dostaje 2 PZ za każdego;
- jeśli szlachcic przeżyje, to niebieski dostaje 2 PZ za każdego.

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

Czerwoni otrzymują PF za każdego zabitego szlachcica.

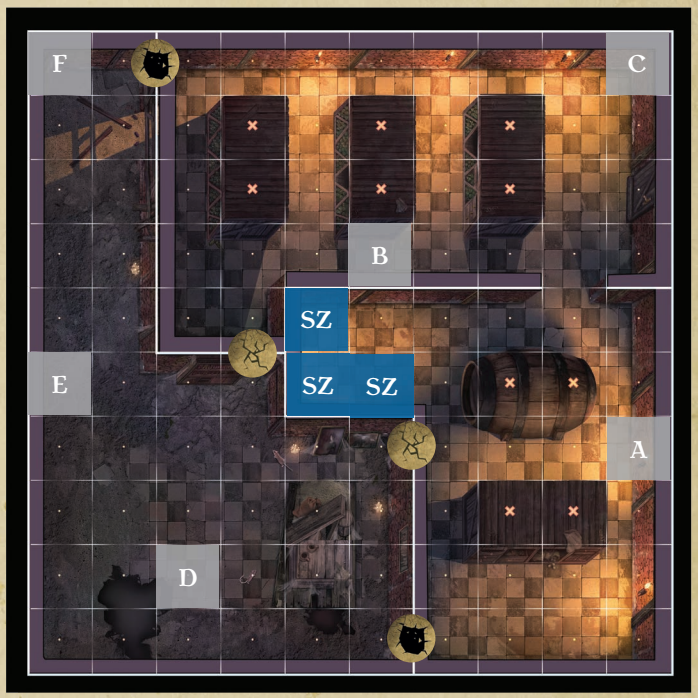
Niebiescy otrzymują PF za każdego szlachcica, który przeżył. Dodatkowo, jeśli przeżyło dwóch szlachciców, banda niebieskich może natychmiast wydać 2 PF aby na stałe (aż do końca kampanii) dołożyć do jednej, dowolnej postaci bohatera, kartę Sangre de Drago. Możesz wydać więcej PF, aby skorzystać ponownie z tego efektu.

UWAGI:

- W pierwszej turze inicjatywę ma gracz czerwony.
- Drzwi zaryglowane można forsować lub otwierać umiejętnością „Otwieranie zamków" zgodnie z normalnymi zasadami. Postacie niebieskie mogą otwierać te drzwi normalnie (zakładamy, że mają klucze), ale potem już do końca gry liczą się jako niezaryglowane.
- By przemieścić się pomiędzy parterem a piwnicą, wystarczy wydać dodatkowy 1 PR. Należy przemieszczać się zawsze między znacznikami tego samego koloru (A, B, C, D, E, F).

SPOSOBY WYDANIA PUNKTÓW FABULARNYCH:

Kto używa	Koszt	Ile razy można użyć?	Efekt
	1	2	Usunięcie jednej pary przejść między planszami (A, B etc).
	1	1	Umieszczenie na dowolnej krawędzi znacznika osłabionej ściany.
	1	1	Zamień jeden znacznik zniszczonej ściany na znacznik osłabionej ściany.
	1	2	Usunięcie jednej pary przejść między planszami (A, B etc).



Strefa wystawienia czerwonych

Strefa wystawienia niebieskich

SZ — Pola, na których wystawia się szlachciców

N — Strefa wystawienia postaci Niepozornych należących do czerwonej bandy.

Stół

Zniszczona ściana

Osłabiona ściana

A
B
C
D
E
F

Na wyznaczonych miejscach należy umieścić znaczniki uniwersalne, są to przejścia pomiędzy poziomami planszy (A, B, C, D, E, F)

POJEDYNEK. CZĘŚĆ PIERWSZA.

CLINT LEE WERNER

Żal. Był czas, kiedy nie znał znaczenia tego słowa. Teraz było ono całym jego światem. Nie, nie całym, Był jeszcze strach. On także był mu kiedyś całkowicie obcym uczuciem. Dziś oddałby wszystko za godzinę bez przeszywającego go lęku.

Salvator Fabris wzdrygnął się, gdy zorientował się, o czym myśli. Lepiej niż ktokolwiek inny wiedział, jak potworną głupotą jest składanie tak lekkomyślnych ofert. Przeraził się własnych myśli. Jego ręka poczęła czynić znak krzyża, ale nie był w stanie dopełnić rytuału. Ukłucie bólu przeszyło jego ramię, które opadło bezwładnie wzdłuż boku, paląc niczym po dotknięciu żywego ognia.

O wiele na to za późno - drwił głos pełzający w jego duszy – *Dobiłeś targu, Fabris. Człowiek o twych umiejętnościach powinien cieszyć się darem, który otrzymał.*

Fabris wstał z łoża i odwrócił sie w kierunku ogomnego lustra o złoconej ramie i posrebrzanej tafli. Kupiec wiedeński, który był jego gospodarzem, z pewnością nie narzekał na powodzenie w interesach. Cały dom mężczyzny był pełen takiego przepychu i ekstrawagancji, że niejeden z arystokratów, których Fabris znał, zzieleniałby z zazdrości.

Nagrody od mojego brata, Mammona - szczeknął z rozbawieniem głos – *ale moja domena to znacznie trwalsze i więcej znaczące sprawy.*

Obraz w lustrze uśmiechnął się do Fabrisa. Wiedział, że to jego własna twarz, ponieważ czuł, jak mięśnie poruszają się, by ukształtować uśmiech, choć nie miał na to najmniejszej ochoty. Postać w lustrze miała na sobie tylko koszulę nocną z wyszukanymi mankietami i falbanką na szyi. Ubranie było na tyle luźne, że ukazywało dobrze umięśnioną i żylastą sylwetkę właściciela. Fabris widział starannie przystrzyżone brodę i wąsy. Twarz miała chyba zbyt ostre rysy, by można ją było nazwać przystojną. Gęste kosmyki jasnych niczym piasek włosów, zwisały wokół jego głowy jak lwia grzywa. Wyłączywszy oczy, mężczyzna w lustrze mógł mieć od dwudziestu pięciu do czterdziestu pięciu lat. Jednak oczy były ciemne od ponurego doświadczenia i gwałtownej męki, pozbawione najmniejszego śladu młodzieńczej niewinności i zachwytu. Tylko one były wskazówką zdradzającą prawdziwy wiek szermierza.

Odpuść mi! - Fabris jęknął, potrząsając pięścią w stronę lustra. - Daj mi zaznać chociaż godziny spokoju!

I co byś zrobił przez ten czas, Salvatorze? Czyżbyś żałował naszego paktu? Wiesz, co oznaczałaby taka głupota. Umarłbyś i dobrze wiesz, co cię czeka, gdy to się wydarzy. Dlaczego nie możesz tego zaakceptować, Salvatorze? Nie jestem diabłem, za którego mnie uważasz . Jestem twoim najlepszym i najdroższym przyjacielem. Twoim jedynym przyjacielem.

Przez moment w lustrze pojawiła sie jeszcze jedna twarz. Twarz, która wyłoniła się zza twarzy Fabrisa. Straszne, bestialskie oblicze, jak u odrażającego ogara, z którego zdarto skórę, odsłaniając mięśnie i ścięgna pod spodem.

– Boże, pomóż – zaszlochał Fabris. Odwrócił się od lustra, nie mogąc spojrzeć na rzecz, która teraz dzieliła z nim ciało.

Gdzie On był, kiedy naprawdę go potrzebowałeś, Salvatorze? Modliłeś się i błagałeś, ale czy On cię ocalił, kiedy Śmierć wyciągała po Ciebie swe kościste palce? Nie, to ja odpowiedziałem, wysłuchałem twoich próśb i zaakceptowałem twoją propozycję. I dotrzymałem naszej umowy, nieprawdaż?

Chciałem żyć! Fabris warknął. Wskazał na pokój wokół siebie - To nie jest życie!

Ohydny, szyderczy śmiech przeszył ducha pojedynkowicza. *Jeszcze przed chwilą zwracałeś uwagę na to, jak niezwykła jest ta cała ozdoba.*

- I wcale mi to nie sprawia przyjemności - Fabris zrobił trzy kroki i sięgnął do stojącej obok łóżka butelki wina. Udręka wstrząsnęła nim, gdy ponownie przeczytał etykietę na butelce. Trudno byłoby znaleźć lepszy rocznik, ale dla jego zmysłów miał on cały smak letniej wody. Wszystko było dla niego takie. Wykwintna uczta, genialna symfonia, dotyk pięknej kobiety... potrafił docenić ich jakość tylko w najbardziej abstrakcyjny sposób. Zniknęła zdolność czerpania radości z jakichkolwiek doznań. Mógł doświadczać rzeczy, ale ich nie czuł. Nie w jego umyśle i duszy.

Ach, cóż za przesada.

Ponownie, bez udziału własnej woli, Fabris został wprawiony w ruch. Odwrócił się i podszedł do inkrustowanego jadeitem stołu, sprowadzonego z odległego Kitaju. Wyciągnął rękę i podniósł leżący tam smukły rapier. Jednym ruchem wyciągnął ostrze z pochwy. Odsłonięta stal lśniła w świetle księżyca wpadającym przez okno.

Nadal masz to ostrze, Fabris. Obaj możemy radować się

tańcem pojedynku! Pomyśl o swoim szermierczym kunszcie, Salvatorze! Zanim staliśmy się jednym, byłeś pierwszym mieczem w Europie, a dzięki mojej hojności byłeś jeszcze w stanie rozwinąć to mistrzostwo! Lata, które ci dałem, uczyniły cię największym szermierzem, jaki kiedykolwiek żył! Kaprysem Boga jest, aby człowiek umierał właśnie wtedy, gdy naprawdę opanował swoje rzemiosło. Cóż, został ci dany najcenniejszy dar: czas. Czas na to, aby osiągnąć więcej niż można podczas jednego ludzkiego żywota. Czas, by wykroczyć poza to, czego zwykły człowiek mógłby się kiedykolwiek nauczyć. Pomyśl, Salvatorze! Czy jakakolwiek pasja była dla ciebie ważniejsza niż dreszcz emocji, jakie niesie trzymane w ręku ostrze! Jakie to ma znaczenie, że wszystko inne znika w cieniu, tak długo jak masz to dla siebie!

Rapier śmignął w powietrzu, gdy Fabris wykonywał wzorce ataku i obrony wymyślone przez niego i udoskonalane przez dziesięciolecia. Dodatkowe dziesięciolecia, kupione przez jego pakt, zawarty na łożu śmierci. To było dawno temu. Długo po dniach przeżytych jako instruktor szermierki, jako ostrze do wynajęcia wszczynające bójki z tymi, za których zabijanie w pojedynkach zapłacili mu jego patroni. Jako zabójca zaangażowany w próbę królobójstwa króla Szwecji. Dawno temu, kiedy nazwisko Salvatore Fabris znane było każdemu szermierzowi od Moskwy po Madryt.

Jestem zapomniany – warknął Fabris, chowając rapier do pochwy. - Moja sława wyblakła. Dałeś mi życie, ale trzymasz mnie w ciemnościach. Kiedy pojedynkuję się, robię to anonimowo i nie oczekuję pochwały za pokonanie wroga. Zamknął oczy, wyobrażając sobie inne chwile, chwile, kiedy wróg był nieodpowiednim określeniem dla tych, którzy zginęli od jego miecza. Tych trafniej można było określić ofiarami, a było ich wystarczająco dużo, by samego Kaina przyprawić o mdłości.

Zostaw Kaina w spokoju. Zapewniam Cię, że prawie nie potrzebował mojej zachęty do zabicia brata. Jeśli chodzi o sławę, jest to konieczna ofiara. Myślisz, że cierpisz z powodu anonimowości, ale są tacy, którzy wiedzą, kim jesteś... i jaki jesteś. Musimy być czujni, bo mogą odebrać ci ten dar, którym cię obdarzyłem. Tym razem zjadliwy śmiech miał w sobie coś ostrzegawczego. *Nie muszę ci przypominać, że jeśli tak się stanie, masz dużo więcej do stracenia niż ja.*

Dreszcz przerażenia przemknął przez żyły Fabrisa. Bez względu na to, co go teraz trapiło, wiedział, że po śmierci spotkałoby go coś znacznie gorszego. Jego dusza zostałaby wciągnięta do piekła. Gdyby demon stracił swojego śmiertelnego nosiciela, Caacrinolaas nie wróciłby sam do Otchłani.

Pojedynkowicz ponownie chwycił za broń. Jego palce zacisnęły się na rękojeści. Dobył ostrza jednym, płynnym ruchem i odwrócił się do lustra. Studiował każdy ruch, walcząc z własnym odbiciem.

Dobrze, syknął Caacrinolaas w myślach. *Będziesz potrzebował wszystkich swoich umiejętności. Do Wiednia przybył stary wróg. Ktoś, kogo nie widzieliśmy od dawna. Myślę, że teraz przewaga będzie należeć do nas. Ty tylko urosłeś w siłę, podczas gdy on... on po prostu się zestarzał.*

Rozbawiony warkot wydobył się z ust Fabrisa. Koncentrując się na swoich ćwiczeniach, szermierz ledwie zauważył przywłaszczenie swego ciała przez demona. Nie mógł zignorować głosu, który z niego drwił.

Dla przypomnienia, Salvatorze, warunki naszego paktu były jasne. Nie obiecałem ci więcej życia. Zgodziłem się tylko uchronić cię przed śmiercią.

❖ AKT I ❖
OSTRZA ŚWIATŁA I CIEMNOŚCI

ROZDZIAŁ I
POJEDYNEK SZERMIERZY

Czerwoni – otwórzcie Księgę Światłości na stronie 14.

Niebiescy – otwórzcie Księgę Ciemności na stronie 14.

SKŁAD BAND:

Czerwoni: dwóch bohaterów i dwie postacie pospolite, Gerard Thibault d'Anvers i Emisariusz. Zasady wyboru emisariusza znajdziesz na stronie 12. Thibault posiada list, który musi przekazać Emisariuszowi.

Jeśli postać Emisariusza znajduje się na planszy, to co turę, zaczynając od drugiej tury, może on przejąć dowolną postać ze straży pałacowej (straż pałacowa zaczyna się orientować, co się dzieje i pomaga czerwonym). Patrz „Uwagi".

Niebiescy: dwóch bohaterów i trzy postacie pospolite, Salvator Fabris (wersja nieosłabiona). Jeśli postać Fabrisa znajduje się na planszy, to co turę, zaczynając od drugiej tury, może on przejąć dowolną postać ze straży pałacowej (są to strażnicy, którzy zostali przekupieni przez bandę niebieskich). Patrz „Uwagi".

Straż pałacowa to modele Zbrojnych. Są to neutralne postaci scenariuszowe.

ROZSTAWIENIE PLANSZY I POSTACI:

Na początku umieszcza się na oznaczonych polach Zbrojnych (2 z pistoletami, 2 z glewiami), Emisariusza, Thibaulta i Fabrisa. Następnie, zaczynając od czerwonego, gracze na przemian umieszczają po jednej postaci na oznaczonych polach. Mogą wystawić postacie z zasadą Niepozorny na polach oznaczonych N, zamiast na tych oznaczonych swoim kolorem.

WARUNKI ZWYCIĘSTWA:

Po upływie siedmiu tur gra się kończy i należy podliczyć punkty zwycięstwa:

- każda zabita wroga postać pospolita jest warta 1 PZ;
- każdy zabity wrogi bohater jest wart 2 PZ;
- jeśli Emisariusz zginie, gracz niebieski otrzymuje 4 PZ;
- jeśli Salvator Fabris zginie, gracz czerwony otrzymuje 4 PZ;
- jeśli Emisariusz przeżyje i przejmie list od Gerarda Thibaulta d'Anvers, gracz czerwony otrzymuje 2 PZ. Jeśli mu się to nie uda, gracz niebieski otrzymuje 2 PZ;
- jeśli Fabris dojdzie do drzwi pałacu (pole oznaczone "DP"), gracz niebieski otrzymuje 2 PZ. Jeśli tego nie zrobi, gracz czerwony otrzymuje 2 PZ.

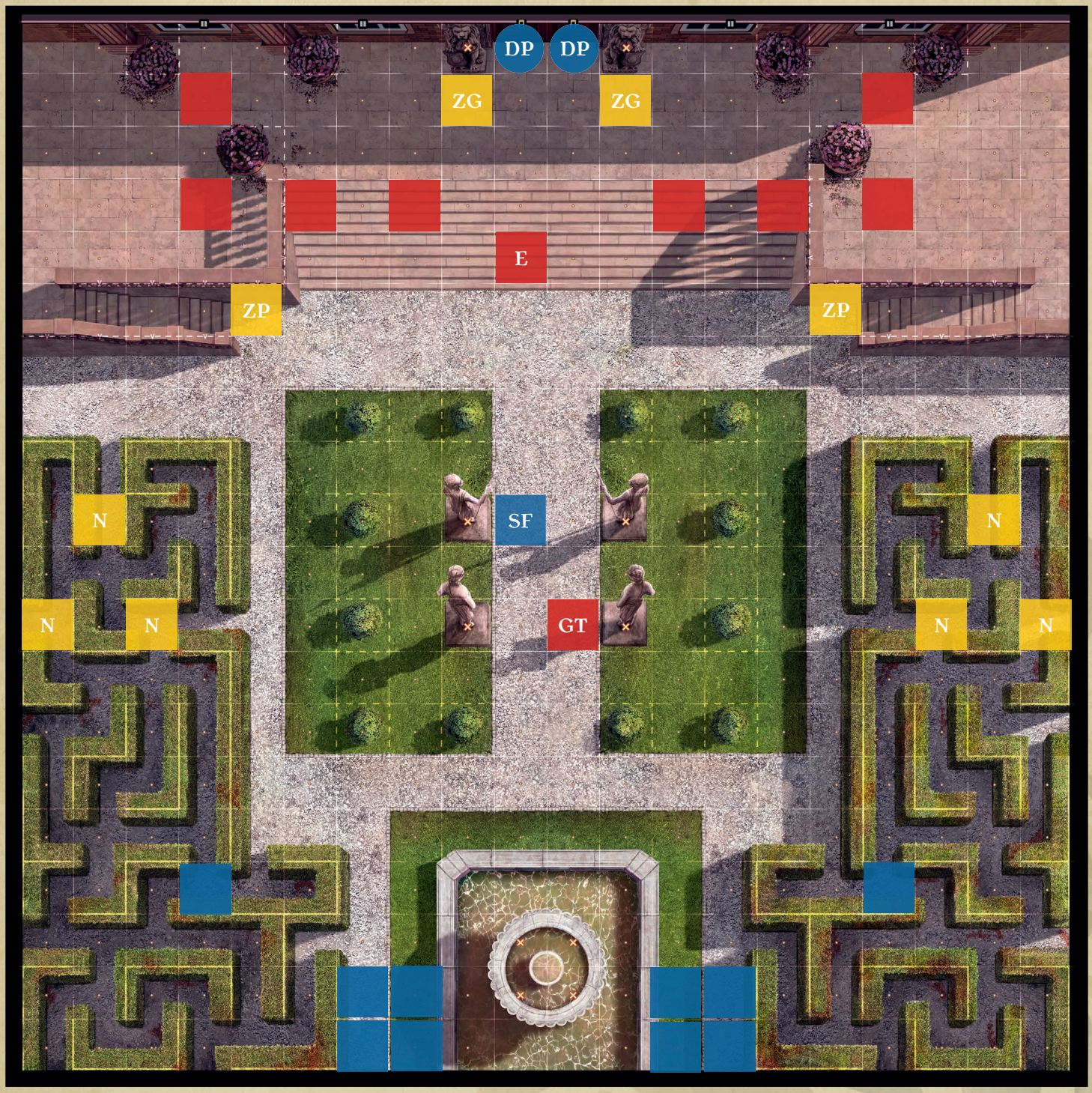
Gracz z największą liczbą PZ jest zwycięzcą. W przypadku remisu, jeśli Emisariusz przejął list od Gerarda Thibaulta d'Anvers, gracz czerwony zostaje zwycięzcą. Jeśli tak nie jest, to gracz niebieski wygrywa remis.

Zwycięzca otrzymuje 1 Punkt fabularny.

UWAGI:

- W pierwszej turze inicjatywę ma gracz niebieski.
- Przejmowanie postaci ze straży pałacowej: w tym scenariuszu Emisariusz i Fabris, począwszy od drugiej tury, otrzymują posiłki (Zbrojnych ze straży pałacowej). W momencie aktywacji Emisariusza lub Fabrisa, gracz kontrolujący daną postać, wybiera, który ze strażników pałacowych od teraz jest w jego władzy. Postać ta staje się częścią bandy odpowiedniego gracza i może być normalnie aktywowana jeszcze w tej samej turze. Raz przejęty strażnik nie może być przejęty przez przeciwnika. Jeśli Emisariusz lub Fabris zginą, postacie przejęte zostają pod władzą danego gracza, ale nie może on przejmować kolejnych. W momencie przejęcia strażnika nakłada się mu na podstawkę pierścień w odpowiednim kolorze.
- Jeśli postać któregokolwiek z graczy wejdzie w strefę kontroli figurek postaci neutralnych straży pałacowej, to automatycznie ta figurka przechodzi pod kontrolę przeciwnika.
- List od Gerarda Thibaulta d'Anversa jest przedmiotem scenariuszowym. Przedmiot w żaden sposób nie może opuścić planszy. Po zabiciu właściciela jest kładziony na polu, na którym ten stał. Przejęcie listu przez Emisariusza jest akcją częściową, ale ani Emisariusz ani Gerard nie mogą być w tym czasie związani walką i muszą sąsiadować ze sobą. Wystarczy. że jedna z tych dwóch postaci użyje akcji częściowej do przejęcia listu.

W tym scenariuszu nie można wydać Punktów fabularnych.



Strefa wystawienia czerwonych

Strefa wystawienia niebieskich

GT — Gerard Thibault d'Anvers – w jego posiadaniu jest list do Emisariusza (znacznik listu)

SF — Salvator Fabris

E — Emisariusz

ZP — Straż pałacowa: neutralne postacie Zbrojnych z pistoletami (ZP)

ZG — i glewiami (ZG)

N — Strefa wystawienia postaci Niepozornej należąca do dowolnej bandy

DP — Drzwi pałacowe

ROZDZIAŁ II
SŁODKO-GORZKI OWOC

Czerwoni – otwórzcie Księgę Światłości na stronie 15.

Niebiescy – otwórzcie Księgę Ciemności na stronie 15.

SKŁAD BAND:

Czerwoni: otrzymują 30 złota na budowanie swojej bandy, która musi zawierać minimum trzech bohaterów i dwie postacie pospolite.

Niebiescy: otrzymują 20 złota na budowanie swojej bandy, która musi zawierać minimum dwóch bohaterów i dwie postacie pospolite. Dodatkowo otrzymuje postać Madame de Montespan oraz Sługę, Złodzieja i Urwisa. Postacie te to prawdziwy Fryderyk oraz jego sobowtóry.

ROZSTAWIENIE PLANSZY I POSTACI:

Na początku umieszcza się na oznaczonych polach wszystkie znaczniki uszkodzonej/zniszczonej ściany, potem niebieski gracz wystawia tereny, na dowolnie wybranych polach, poza polami rozstawienia któregokolwiek z graczy. Przeszkody nie mogą stykać się z drzwiami, oknami ani znacznikami uszkodzonej/zniszczonej ściany (niebieski gracz ma do dyspozycji wszystkie tereny, jakie są dostępne w podstawowej wersji gry). Następnie czerwony gracz umieszcza wszystkie postacie na oznaczonych polach. Postacie niebieskiego gracza zostaną w rezerwie.

Na wyznaczonych krawędziach należy umieścić znacznik zniszczonej ściany. Jest traktowana jako krawędź otwarta.

Na wyznaczonych krawędziach planszy należy umieścić znaczniki osłabionej ściany. Należy je traktować jak drzwi zaryglowane, które można wyłącznie Sforsować (a nie otworzyć zamek). Po sforsowaniu nie mogą być ponownie zamknięte.

WARUNKI ZWYCIĘSTWA:

Po upływie ośmiu tur gra się kończy i należy podliczyć punkty zwycięstwa:

- każda zabita wroga postać pospolita jest warta 1 PZ;
- każdy zabity wrogi bohater jest wart 2 PZ;
- jeśli Fryderyk opuści planszę przez wyznaczone pole, gracz niebieski otrzymuje 5 PZ, jeśli mu się to nie uda, gracz czerwony otrzymuje 3 PZ;
- banda, która zabije Fryderyka traci 5 PZ.

Gracz z największą liczbą PZ jest zwycięzcą. W przypadku remisu gracz, który zrealizował specjalny cel, uważany jest za zwycięzcę.

Zwycięzca otrzymuje 1 Punkt fabularny.

UWAGI:

- W pierwszej turze inicjatywa należy do niebieskich.
- Scenariusz wykorzystuje zasady Pokoju.
- Drzwi zaryglowane można forsować lub otwierać umiejętnością „Otwieranie zamków" zgodnie z normalnymi zasadami. Postacie nie mogą otwierać drzwi normalnie (zakładamy, że nie mają kluczy), ale po akcji Forsowania lub użycia umiejętności „Otwieranie zamków" do końca gry, liczą się jako niezaryglowane.
- Sługa, Złodziej i Urwis. Gracz niebieski oznacza potajemnie te postacie pierścieniami: dla fałszywego Fryderyka czerwony pierścień i dla prawdziwego Fryderyka zielony pierścień. Używają oni swoich normalnych zasad, ale nie mogą uciec w wyniku niezdania testu Morale. Na potrzeby tego scenariusza tracą ewentualną Niepozorność. Kiedy dowolna postać czerwonego, zakończy aktywację w Fazie Działań na polu sąsiadującym z dowolną z tych postaci, niebieski musi odkryć pierścień.
- Wszystkie postacie "Fryderyków" nie mogą nikogo atakować ani strzelać, tak długo, jak mają pierścienie. Prawdziwy Fryderyk dodatkowo nigdy nie może nikogo atakować: strzelać ani deklarować ataku, gdy znajduje się w Zwarciu. Nie posiada też żadnej broni. Gdy prawdziwy Fryderyk zostanie znaleziony, usuń pierścienie z fałszywych "Fryderyków".
- Jeżeli Fryderyk zostanie rozpoznany, na koniec każdej Fazy Słów, zsumuj Charyzmę wszystkich postaci w odległości 2 pól od niego. Gracz, który ma wyższą sumę, przejmuje postać Fryderyka. W przypadku remisu pozostaje on pod kontrolą poprzedniego właściciela. Jako że Fryderyk jest pod wpływem uroku, Czerwoni mogą dodać do swojej wartości Wiarę wszystkich postaci w zasięgu 2 pól od Fryderyka. Niebiescy mogą dodać do swojej wartości Czarnoksięstwo wszystkich postaci w zasięgu 2 pól od Fryderyka.
- Rezerwa gracza Niebieskiego: wszystkie postacie gracza niebieskiego poza postaciami scenariuszowymi trafiają do rezerwy. Na początku każdej tury gracz niebieski może wystawić maksymalnie dwie postacie w polach rezerwy „R".
- W dodatku do normalnych zasad, Pokój może zakończyć się także na następujące sposoby:
  1. Gracz niebieski spróbuje sforsować drzwi (niezależnie od rezultatu próby),
  2. Gracz niebieski uzyska pecha w trakcie testu otwierania zamka,
  3. Gracz niebieski może zakończyć Pokój na życzenie.

SPOSOBY WYDANIA PUNKTÓW FABULARNYCH:

Kto używa	Koszt	Ile razy można użyć?	Efekt
	1	4	Zamień jeden znacznik zniszczonej ściany na znacznik osłabionej ściany albo na odwrót.
	1	4	Usunięcie dowolngo elementu terenu.
	2	1	Otrzymanie kluczy – możliwość otwarcia drzwi w normalny sposób.
	1	3	Gracz niebieski zmniejsza o 1 liczbę „Fryderyków" (odrzuca jedną postać scenariuszową: Urwisa, Sługę albo Złodzieja).

Strefa wystawienia czerwonych

N — Strefa wystawienia postaci Niepozornej należąca do czerwonej bandy

S — Strefa wystawienia postaci scenariuszowych (Montespan, Sługi, Złodzieja i Urwisa)

R — Z tych pól mogą zostać wprowadzone posiłki dla gracza niebieskiego

Możliwe drogi ucieczki z planszy dla gracza niebieskiego

Zniszczona ściana

Osłabiona ściana

ROZDZIAŁ III
TRANSPORT WIĘŹNIA

Czerwoni – otwórzcie Księgę Światłości na stronie 16.

Niebiescy – otwórzcie Księgę Ciemności na stronie 16.

SKŁAD BAND:

Czerwoni: otrzymują 35 złota na budowanie swojej bandy, która musi zawierać minimum trzech bohaterów i dwie postacie pospolite.

Niebiescy: otrzymują 35 złota na budowanie swojej bandy, która musi zawierać minimum trzech bohaterów i dwie postacie pospolite. Dodatkowo otrzymują postać Madame de Montespan i Fryderyka (Sługę).

ROZSTAWIENIE PLANSZY I POSTACI:

Zaczynając od niebieskiego, gracze umieszczają na przemian po jednej postaci na oznaczonych polach. Następnie wystawia się Madame de Montespan i Fryderyka (Sługę).

WARUNKI ZWYCIĘSTWA:

Po upływie sześciu tur gra się kończy i należy podliczyć punkty zwycięstwa:

- każda zabita wroga postać pospolita jest warta 1 PZ;
- każdy zabity wrogi bohater jest wart 2 PZ;
- jeśli Fryderyk opuści planszę przez wyznaczone pole, gracz niebieski otrzymuje 5 PZ. Jeśli Fryderyk pod koniec gry jest po stronie bandy czerwonej, to gracz czerwony otrzymuje 5 PZ;
- jeśli któraś ze stron zabije Fryderyka, traci ona 7 PZ (może skończyć bitwę z ujemnym wynikiem).

Gracz z największą liczbą PZ jest zwycięzcą. W przypadku remisu gracz, który zrealizował specjalny cel za 5 PZ, jest zwycięzcą.

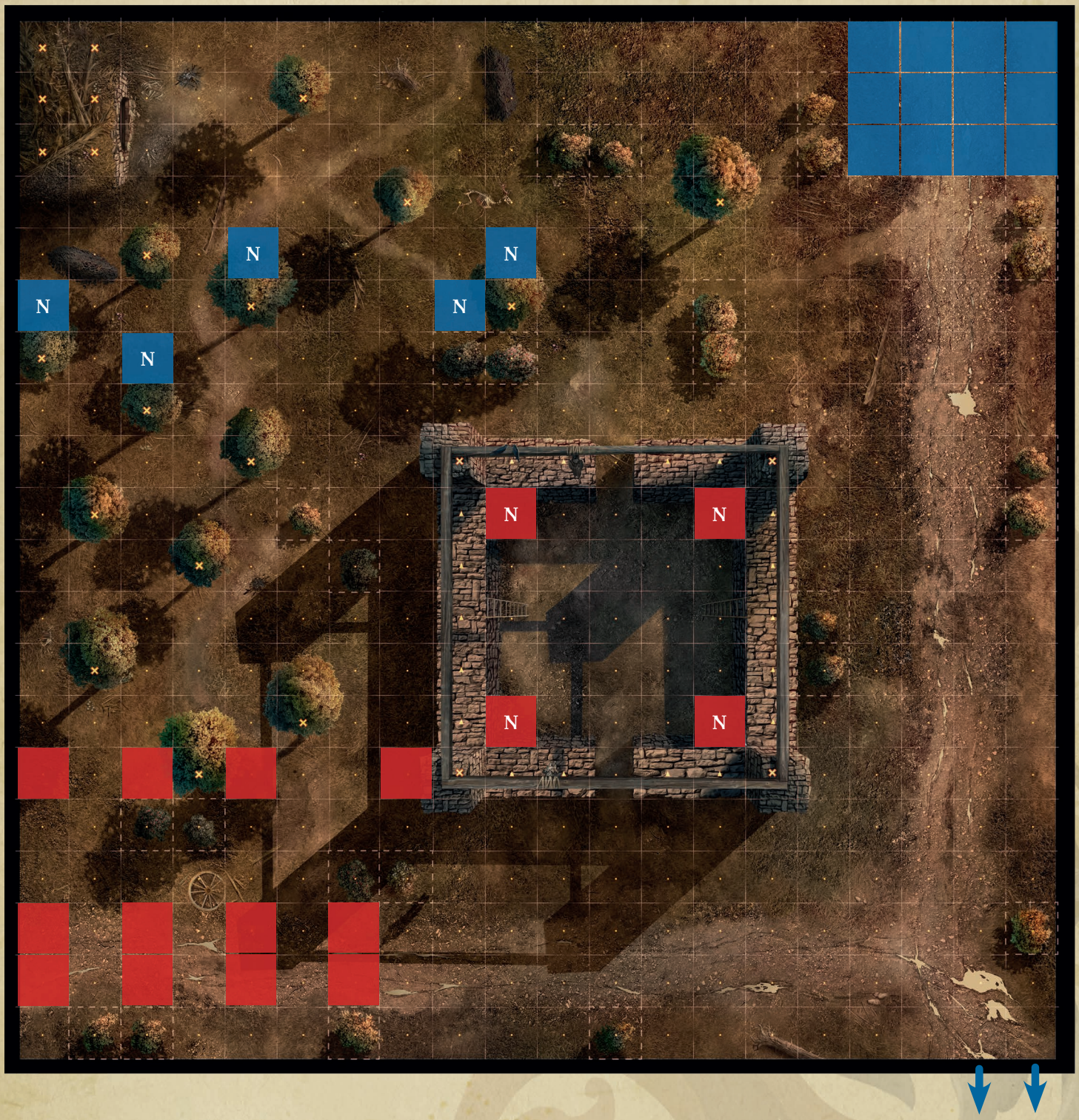
Zwycięzca otrzymuje 1 Punkt fabularny.

UWAGI:

- W pierwszej turze Fazę Inicjatywy rozgrywa się według normalnych zasad.
- Na koniec każdej Fazy Słów, zsumuj Charyzmę wszystkich postaci w odległości 2 pól od Fryderyka. Gracz, który ma wyższą sumę, przejmuje postać Fryderyka. W przypadku remisu pozostaje on pod kontrolą poprzedniego właściciela. Jako że Fryderyk jest pod wpływem uroku Czerwoni mogą dodać do swojej wartości Wiarę wszystkich postaci w zasięgu 2 pól od Fryderyka. Niebiescy mogą dodać do swojej wartości Czarnoksięstwo wszystkich postaci w zasięgu 2 pól od Fryderyka.
- Fryderyk jest traktowany jak bohater. Nie może nikogo atakować: strzelać ani deklarować ataku, gdy znajduje się w Zwarciu. Nie posiada też żadnej broni.

SPOSOBY WYDANIA PUNKTÓW FABULARNYCH:

Kto używa	Koszt	Ile razy można użyć?	Efekt
	1	1	Wystaw dowolną postać bez zasady Niepozorny na jednym z pól oznaczonym "N".
	1	1	Wystaw dowolną postać bez zasady Niepozorny na jednym z pól oznaczonym "N".



Strefa wystawienia czerwonych

N Strefa wystawienia postaci Niepozornej należąca do czerwonej bandy

Strefa wystawienia niebieskich

N Strefa wystawienia postaci Niepozornej, należąca do niebieskiej bandy

Drogi ucieczki z planszy dla gracza niebieskiego.

ROZDZIAŁ IV
OPĘTANIE

Czerwoni – otwórzcie Księgę Światłości na stronie 17.

Niebiescy – otwórzcie Księgę Ciemności na stronie 17.

SKŁAD BAND:

Czerwoni: otrzymują 35 złota na budowanie swojej bandy, która musi zawierać minimum trzech bohaterów i dwie postacie pospolite. Dodatkowo otrzymują Emisariusza (postać scenariuszowa).

Niebiescy: otrzymują 20 złota na budowanie swojej bandy, która musi zawierać minimum dwóch bohaterów i dwie postacie pospolite. Dodatkowo otrzymują postacie scenariuszowe: Salvatora Fabrisa (nieosłabionego) oraz 6 kultystów (mogą to być dowolne postacie pospolite). Scenariusz może wykorzystywać figurkę Demona Caacrinolaasa, jeśli pojawi się na planszy (warunek specjalny).

ROZSTAWIENIE PLANSZY I POSTACI:

Na początku umieszcza się na oznaczonych polach wszystkie wyznaczone znaczniki i postacie scenariuszowe. Następnie, zaczynając od niebieskiego, gracze umieszczają na przemian po jednej postaci na oznaczonych polach.

WARUNKI ZWYCIĘSTWA:

Po upływie siedmiu tur gra się kończy i należy podliczyć punkty zwycięstwa:

- każda zabita wroga postać pospolita jest warta 1 PZ;
- każdy zabity wrogi bohater jest wart 2 PZ;
- zabicie kultysty nie daje punktów;
- jeśli Salvator Fabris przeżyje, a Demon pojawi się na planszy, banda niebieskich otrzymuje 5 PZ;
- jeśli Salvator Fabris zginie, to banda czerwonych otrzyma 5 PZ.

Gracz z największą liczbą PZ jest zwycięzcą. W przypadku remisu zwycięzcą jest gracz, który zrealizował specjalny cel misji za 5 PZ.

Zwycięzca otrzymuje 1 Punkt fabularny.

UWAGI:

- W pierwszej turze Fazę Inicjatywy rozgrywa się według normalnych zasad.
- Noc: maksymalna długość linii wzroku to osiem pól. Wszystkie testy strzelania obarczone są karą -1. Postacie z Niepozornością otrzymują bonus +1 do Niepozorności.
- Kultyści, niezależnie od użytych modeli, mają statystyki z karty Kultysta wydrukowanej przy scenariuszu. Kultyści i Montespan (jeżeli gracz ją wystawi) mogą użyć akcji pełnej „Przyzwanie Demona" by zdjąć jeden znacznik, który odmierza czas pojawienia się demona. „Przyzwania demona" można użyć tylko, gdy postać znajduje się do 2 pól od dowolnego ze znaczników rozbitej ściany. Jeśli postać znajduje się w zwarciu z wrogą postacią lub jest ogłuszona lub powalona nie może używać akcji "Przyzwanie Demona". Obok planszy kładzie się 16 znaczników by odmierzać czas, w jakim może pojawić się demon.
- Demon pojawia się na planszy w miejscu oznaczonym przez znaczniki osłabionej ściany. Jeśli wszystkie znaczniki odmierzające czas zostaną usunięte wówczas pojawia się demon, a kultyści i znaczniki pękniętej ściany są zdejmowane z planszy.
- Znaczniki osłabionej ściany oznaczają portal do piekieł. Nie można przez niego prowadzić linii strzału ani widzenia, ani wchodzić na pola z tymi znacznikami.

SPOSOBY WYDANIA PUNKTÓW FABULARNYCH:

Kto używa	Koszt	Ile razy można użyć?	Efekt
	1	6	Jeden z kultystów zaczyna grę Ogłuszony.
	1	6	Jeśli gracz czerwony ogłuszył kultystę, zdejmij żeton Ogłuszenia.
	4	1	Emisariusz zdradza czerwonych i staje się postacią bandy niebieskich

Strefa wystawienia czerwonych

E Emisariusz

Strefa wystawienia niebieskich

SF Salvator Fabris

K Kultyści

Miejsce, w którym może pojawić się demon

POJEDYNEK. CZĘŚĆ DRUGA.

CLINT LEE WERNER

O tak późnej porze niewielka kaplica była już prawie pusta. W świętym miejscu przebywała tylko jedna osoba, stary mężczyzna, który siedział w ławce obok ołtarza. Na pierwszy rzut oka nie było w nim nic, co można by nazwać niezwykłym, ale przy uważniejszym przyjrzeniu się dało się zauważyć smukły miecz, który wisiał u jego pasa. Garda była zdobiona złotem, a głowica zaintrygowałaby doświadczonego szermierza, ponieważ była nieco większa niż typowa dla tego rodzaju ostrzy. Obserwator byłby jeszcze bardziej zaskoczony, gdyby odkrył, że głowica była pusta i służyła jako relikwiarz.

Stary człowiek miał złożone przed sobą ręce i patrzył na oświetlony świecami ołtarz. Ofiarował już swoje modlitwy Bogu. To rozmyślanie nad przyczyną tych modlitw sprawiło, że został w kościele do późnej nocy. Nie było lepszego miejsca do refleksji niż Dom Boży.

Jakże dziwnym biegiem potoczyło się jego życie. Gerard Thibault d'Anvers powinien był umrzeć jako dziecko w rodzinnej Antwerpii. Wielu lekarzy, których Hendrik Thibaut zaangażował do opieki nad chorym synem, zapewniało, że chłopiec umrze na długo przed osiągnięciem wieku męskiego. Jednak przeciwstawił się ich przewidywaniom, przeżył, by kontynuować swoją fascynację sztuką walki mieczem. Jego ojciec, zrozpaczony brakiem możliwości przekazania rodzinnego interesu Gerardowi, pozostawił go jego pasji do szermierki, uważając, że powinien cieszyć się tymi kilkoma latami, które mu pozostały.

Ale śmierć nie przyszła do Gerarda. Ani ze względu na słaby stan zdrowia, ani w żadnym z wielu pojedynków, które stoczył. Rzeczywiście, osiągnął pewien stopień sławy dzięki szermierce i studiował u słynnego Lamberta van Somerona. Sukces szedł za sukcesem i chorowity młodzieniec w końcu znalazł się w Hiszpanii. Jego liczne zwycięstwa zaszczepiły w nim pewną arogancję, ale wyrwał się z tych wyobrażeń, gdy szybko został pokonany przez starego rycerza uzbrojonego tylko w laskę. Upokorzony porażką, Gerard poprosił o podanie imienia zwycięzcy. Pokonał go nikt inny jak Jeromino Sanchez de Carranza, Wielki Mistrz Zakonu Szaty Chrystusa. Gerard klęczał w kurzu i błagał rycerza, aby nauczył go prawdziwej sztuki miecza. Tak zaczął swoją naukę w la Verdadera Destreza. Zastanawiał się teraz, czy pobożny stary rycerz wziął go na ucznia z powodu przeczucia, jaka przyszłość czeka Gerarda. Z pewnością żaden inny uczeń Carranzy nie został obdarowany przez niego ostrzem, które Gerard nadal nosił przez tyle lat. Był to rapier wykonany z toledańskiej stali i mieszczący w głowicy relikwiarz zawierający drzazgę Prawdziwego Krzyża.

Mimo upływu lat, Gerard wciąż mógł sobie przypomnieć niezwykły pokaz swych umiejętności w Rotterdamie, gdzie pokonał wszystkich przeciwników, którzy stanęli przeciwko niemu. Zarówno podczas turnieju, jak i po nim - w prywatnych pojedynkach. Ten wyczyn przyniósł mu patronat króla Francji, a uczniowie zaczęli przybywać do niego, aby uczyć się technik Destrezy.

Być może zapomniałem o pokorze, której nauczył mnie Carranza, i pozwoliłem, by pycha zatruła mi ducha — rozmyślał Gerard. Kiedy bowiem znajdował się u szczytu sławy, straszna ciemność ogarnęła Europę. Niemieckie księstwa wybuchły konfliktem, który rozdarł Święte Cesarstwo Rzymskie i szybko rozszerzył się, obejmując sąsiednie królestwa. Rozlew krwi i rzeź na skalę niespotykaną od pokoleń nękały ziemię. Kiedy wieści dotarły do Gerarda, poczuł się w obowiązku, by spróbować powstrzymać rzeź wszelkimi dostępnymi środkami.

Gerard pomyślał, że musiał nim kierować Duch Pański, bo z pewnością wytrwanie w tych mrocznych czasach wymagało nadludzkiej wytrzymałości. Zostawił za sobą wszystkie przywileje i dobrobyt zapewniony mu we Francji, aby podróżować poprzez walczące państwa, błagając chciwych panujących i fanatycznie zaciekłych biskupów o położenie kresu walkom. Jego serce krwawiło z powodu rzeczy, które widział w tamtych dniach. W tej wojnie nie było nawet pozorów honoru, tylko masowa rzeź. Kobiety i dzieci, starcy i chorzy, nie zostali oszczędzeni przez szalejące armie. Z każdym rokiem walczący stawali się coraz bardziej okrutni i zdeprawowani, a ich dowódcy coraz bardziej uparci i małostkowi. To było tak, jakby na ziemi rozpętało się samo piekło.

To właśnie w Magdeburgu Gerard na własne oczy przekonał się, że chodziło o więcej niż tylko o tkwiące w ludziach zło. W 1631 r. armia cesarza Ferdynanda II i siły Ligi Katolickiej oblegały protestanckie miasto. 20 maja nieprzyjaciel przedarł się przez Bramę Kroecken i wkroczył do miasta. Nastąpiły cztery dni grabieży i mordów na niewyobrażalną skalę.

Gerard wkroczył do miasta ze zdobywcami, ale szybko okazało się, że jego sympatie zwróciły się ku Magdeburczykom. Desperacko próbował powstrzymać rzeź, ale jeden człowiek nie mógł zdziałać zbyt wiele. Musiał iść tam, gdzie mógł zrobić najwięcej dobrego, więc niechętnie zostawił żołnierzy i najemników oddających się grabieży i pognał do katedry świętych Maurycego i Katarzyny. To tutaj wielu mieszkańców uciekło, by znaleźć schronienie, i to tutaj Gerard był szczególnie zdeterminowany, by przeciwstawić się rzezi.

Kiedy Gerard dotarł na miejsce, plac przed katedrą był wypełniony żołnierzami. Było wśród nich jeszcze na tyle przyzwoitości, że wahali się przed podpaleniem budowli, co czynili w wielu innych częściach miasta. Jednak ta postawa była stale osłabiana przez jeden głos. „Dlaczego jeszcze się wahacie!" rozległ się krzyk. „Ten kościół przez długie lata był plugawiony przez heretyków! Nie ma tu teraz nic świętego! Uderzcie! Okażcie tym szumowinom taką samą litość, jaką okazali waszym miastom i wioskom! Uderzcie, zanim pogańscy Szwedzi przyjdą im na ratunek! Nie myślcie o litości, bo ukrywają się przed wami nie w biedzie, ale z bogactwem, które przed wami schowali!"

Gerard mógł wyczuć niegodziwy wpływ mówcy, który podjudzał tłum. Przepchnął się przez zatłoczony plac, aż znalazł się zaledwie kilka stóp od agitatora. Był to żylasty mężczyzna w nieokreślonym wieku, ubrany w strój oficera najemników. Na jego twarzy malowała się wściekłość fanatyka, ale kiedy Gerard patrzył na mężczyznę, pozory człowieczeństwa nikły. Przez chwilę dostrzegł tam coś nieludzkiego, oblicze prawdziwego demona. Stwór spojrzał na niego... i uśmiechnął się. Wiedział, że Gerard ujrzał groteskową prawdę skrytą za maską śmiertelnika.

Gerard wyciągnął ostrze i wkroczył między demona, a katedrę. „Nie słuchajcie słów diabła!" — krzyknął do żołnierzy. „Wszyscy jesteśmy stworzeni na podobieństwo Boga! Nie kalajcie się, zniżając się do poziomu bestii!"

Demon wyśmiał go i dobył własnego miecza. „Ci, którzy bronią heretyków, są zdrajcami! Są gotowi wbić nóż w nasze plecy! Zabijcie tę świnię i zemścijcie się na zbrodniarzach z Magdeburga!"

Kilku żołnierzy ruszyło do przodu, ale wtedy z przodu rozległo się sapnięcie. "Na Boga, toż to sam Thibault d'Anvers!" Świadomość, że

ich przeciwnikiem miał być słynny szermierz zmroziła serca najemników i wycofali się. Gerard widział wściekłość przemykającą po twarzy demona. Na chwilę wszelkie podobieństwo do ludzkiej twarzy wyparowało i zamiast tego ujrzał warczący pysk i płonące oczy ohydnego psa.

"Jeśli trzeba, sam cię powalę!" – ryknął demon. Bez zbędnych wstępów rzucił się na Gerarda, umiejętnie markując pchnięcie w jego brzuch, a następnie zmieniając ruch rapiera, by dźgnąć go w gardło. Tylko cudem był w stanie zablokować cios i odbić śmiercionośne ostrze. Gerard odskoczył, zszokowany niesamowitą szybkością i umiejętnościami wroga. Strach ściskał go w żołądku, ale walczył z nim. Ochrona niewinnych ludzi wewnątrz katedry była słuszną sprawą, a Bóg zawsze przedkładał sprawiedliwość nad okrucieństwo. Pan był po jego stronie i żaden demon nie mógł zwyciężyć mocy bożej!

Nastąpił najtrudniejszy pojedynek w długiej karierze Gerarda. Wciąż nie był pewien, jak był w stanie obronić się przed tym demonem w ludzkiej postaci. Zaprawdę, musiał to zawdzięczać jedynie boskiej opatrzności. Szybkość demona była wręcz nie do uwierzenia, a jego biegłość w szermierce przewyższała nawet jego dawnego mistrza Carranzę. W każdym cięciu była nadludzka moc, która wysyłała bolesne wibracje aż do kości za każdym razem, gdy ich ostrza się zetknęły. Pchnięcie i parowanie, zwód i unik wokół kwadratu, w którym tańczyli dwaj przeciwnicy. Tłum najemników i uchodźcy zostali gdzieś daleko, gdy cały świat Gerarda zawęził się do potwora i ostrza w jego dłoni.

Demon był jednak bardziej świadomy swojego otoczenia. „Miasto płonie, bohaterze" – zadrwił między kolejnymi cięciami rapiera. Zmysły Gerarda wypełnił zapach dymu i dźwięk ryczących płomieni. Przez sekundę jego oczy błądziły, by obserwować falę ognia, która przeskakiwała od domu do domu. Pożar trawił całe dzielnice. To było jak wizja samego piekła!

Przeciwnik Gerarda wykorzystał jego chwilę nieuwagi i zdołał zranić mu rękę tuż poniżej barku. Wstrząs prawie spowodował, że upuścił broń, ale zanim zdążyła wyślizgnąć się z jego palców, ogromnym wysiłkiem woli wzmocnił słabnący chwyt. Demon cofnął się o krok, spoglądając na niego, jakby z nowym uznaniem. „Tutaj nie możesz wygrać. Nie masz już nic do uratowania."

"Gdyby to była prawda, nie trudziłbyś się, żeby mnie przekonać" – odparował Gerard. Przełożył rapier do drugiej ręki i stanął na straży, gotowy do odparcia kolejnego ataku demona.

Potwór spojrzał na niego. Każda drobinka jego istoty zdawała się kipieć z wściekłości. Rzucił się na szermierza z wysoko uniesionym mieczem, ale zanim doszło do walki, odwrócił się, w połowie skoku i uciekł na płonące ulice. Gerard gapił się z niedowierzaniem na nagły odwrót wroga. Minęło kilka chwil, zanim uznał, że chyba wygrał starcie. Może nie ustąpił pola, ale nie mógł powiedzieć, że pokonał wroga. Miecz demona doprowadził go do kresu sił, wyczerpując wszystkie zasoby, jakie posiadał, z wyjątkiem determinacji, by przeciwstawić się złu. Nie mógł w racjonalny sposób wytłumaczyć swojego zwycięstwa.

Wtedy Gerard usłyszał dźwięk trąbki i zobaczył pędzących jeźdźców przedzierających się przez żołnierzy. Zobaczył sztandar hrabiego Tilly, marszałka sił cesarskich. Posłaniec Tilly'ego wykrzykiwał rozkazy do tłumu najemników. Reinhard Bakes, główny kapłan katedry, w końcu przekonał Tilly'ego, by okazał miłosierdzie tym, którzy szukali schronienia tam i w klasztorze. Najemnicy narzekali, że przegapili łup, który, jak wierzyli, był w środku, ale żaden z nich nie zamierzał przeciwstawić się rozkazowi budzącego strach i szacunek cesarskiego dowódcy.

Gdy Gerard słuchał posłańca, miał poczucie, że jest świadkiem cudu. Niemalże w ostatnim możliwym momencie udało się ocalić katedrę i ukrywających się w niej mieszczan. Gdyby nie interweniował, demon sprowokowałby tłum do splądrowania tego miejsca. Posłaniec przybyłby za późno. Gerard padł na kolana i dziękował Bogu, że udało mu się udaremnić piekielny plan diabła. Zrozumiał teraz, że do tego momentu zmierzało całe jego dotychczasowe istnienie. To był cel, dla którego oszczędzono mu życie i udoskonalono jego niesamowitą umiejętność posługiwania się mieczem.

Jednak nawet modląc się, Gerard miał wątpliwości. Stanął twarzą w twarz z piekielnym wysłannikiem, który zmienił wojnę w konflikt o niespotykanej brutalności i okrucieństwie. Pozbawił demona całkowitego zwycięstwa, ale nie pokonał go. Do czego mogło dojść, do jakich dalszych okropności skłonił by ludzi?

Wydarzenia te miały miejsce trzydzieści pięć lat temu, ale Gerard wciąż mógł sobie wszystko wyobrazić tak wyraźnie, jakby wydarzyło się to wczoraj. Wojna między państwami niemieckimi toczyła się dalej aż stała się znana jako wojna 30-letnia. Gerard nigdy więcej nie zobaczył demona, ale wielokrotnie wyczuwał jego wpływ. Gdziekolwiek ludzie pozwalali, by nienawiść wzbierała w nich i zmieniała ich w dzikie bestie, on wiedział, że demon jest blisko.

Po wojnie udał się na emeryturę do swojej posiadłości. Jego dusza była znużona rzezią, którą widział, a ponadto odkrył, że niewielu uczniów przychodziło teraz do niego uczyć się sztuki walki mieczem. Coraz bardziej popularne były mniej wymagające sposoby walki, chociażby za pomocą pistoletu. Gerard myślał, że będzie stopniowo odchodził w zapomnienie. Że jego bitwy są już za nim. Poczuł jednak w pewnym momencie, że ogarnęło go to samo uczucie, które skłoniło go do podróży do Świętego Cesarstwa Rzymskiego. Gerard nie zastanawiając się długo, po prostu ponownie przypiął miecz i wyruszył z Wiednia. Gdy był jeszcze w drodze, dotarła do niego wiadomość, że cesarz Leopold I nie żyje. Wkrótce miał nastąpić wybór nowego władcy. Gerard mógł sobie wyobrazić polityczne intrygi, do których dojdzie, gdy koronowane głowy Europy będą próbować osadzić na tronie własnego kandydata. Niewłaściwy cesarz mógłby ponownie rozpalić ledwie ostygły żar wojny 30-letniej i pogrążyć Święte Cesarstwo Rzymskie z powrotem w chaosie. Tylko tym razem spustoszenie może ogarnąć cały kontynent.

Demon, którego spotkał w Magdeburgu, nie przegapiłby takiej okazji. Gerard był tego pewien. Kiedy dotarł do Wiednia, jego przekonanie okazało się prawdą. Czekał na niego posłaniec. Notatka, którą wręczył staremu szermierzowi była krótka. - *Minęło dużo czasu od Magdeburga.*

Kilka dni później przyszedł do niego inny posłaniec z poleceniem stawienia się w kościele św. Ruperta, w godzinie diabła. Z mieczem wiszącym u pasa, stary fechmistrz wszedł do średniowiecznej kaplicy, by czekać na to, co nastąpi. Pokładał swoją wiarę w Chrystusie, licząc że wszystko potoczy się zgodnie z wolą Bożą.

„Lecz wolność człowieka polega na tym, że może on odrzucić wolę Bożą i tym samym uwolnić Diabła". Głos, który odbił się echem w kościele, był głosem, którego Gerard nigdy nie zapomniał. Wstał z ławki, a jego ręka opadła na rękojeść miecza. Dostrzegł mężczyznę idącego doołtarza. Z początku jego rysy ginęły w cieniu, ale kiedy wyszedł na światło dzienne, Gerard był oszołomiony. Patrzył na swojego przeciwnika sprzed trzydziestu pięciu lat, ale podczas gdy skóra Gerarda była pomarszczona, a jego włosy zbielały, diabeł przed nim wyglądał dokładnie tak, jak przed laty.

"Minęło dużo czasu od Magdeburga" - uśmiechnął się demon.

✤ AKT II ✤
ZAMACH NA CESARZA

ROZDZIAŁ I
ROZMOWA W PAŁACU

Czerwoni – otwórzcie Księgę Światłości na stronie 18.

Niebiescy – otwórzcie Księgę Ciemności na stronie 18.

SKŁAD BAND:

Czerwoni: otrzymują 30 złota na budowanie swojej bandy, która musi składać się minimum z trzech bohaterów i dwóch postaci pospolitych.

Niebiescy: otrzymują 30 złota na budowanie swojej bandy, która musi składać się minimum z trzech bohaterów i dwóch postaci pospolitych.

ROZSTAWIENIE PLANSZY I POSTACI:

Na początku umieszcza się na oznaczonych polach wszystkie postacie niezależne. Następnie wylosujecie gracza, który umieszcza jako pierwszy swój model. Gracze umieszczają na przemian po jednej postaci na oznaczonych polach.

WARUNKI ZWYCIĘSTWA:

Po upływie czterech tur gra się kończy i należy podliczyć punkty zwycięstwa:

- każda „przegadana" postać niezależna to 2 PZ;
- każda „przegadana" postać wrogiego gracza to 1 PZ.

Gracz z największą liczbą PZ jest zwycięzcą. W tej rozgrywce jest możliwy remis.

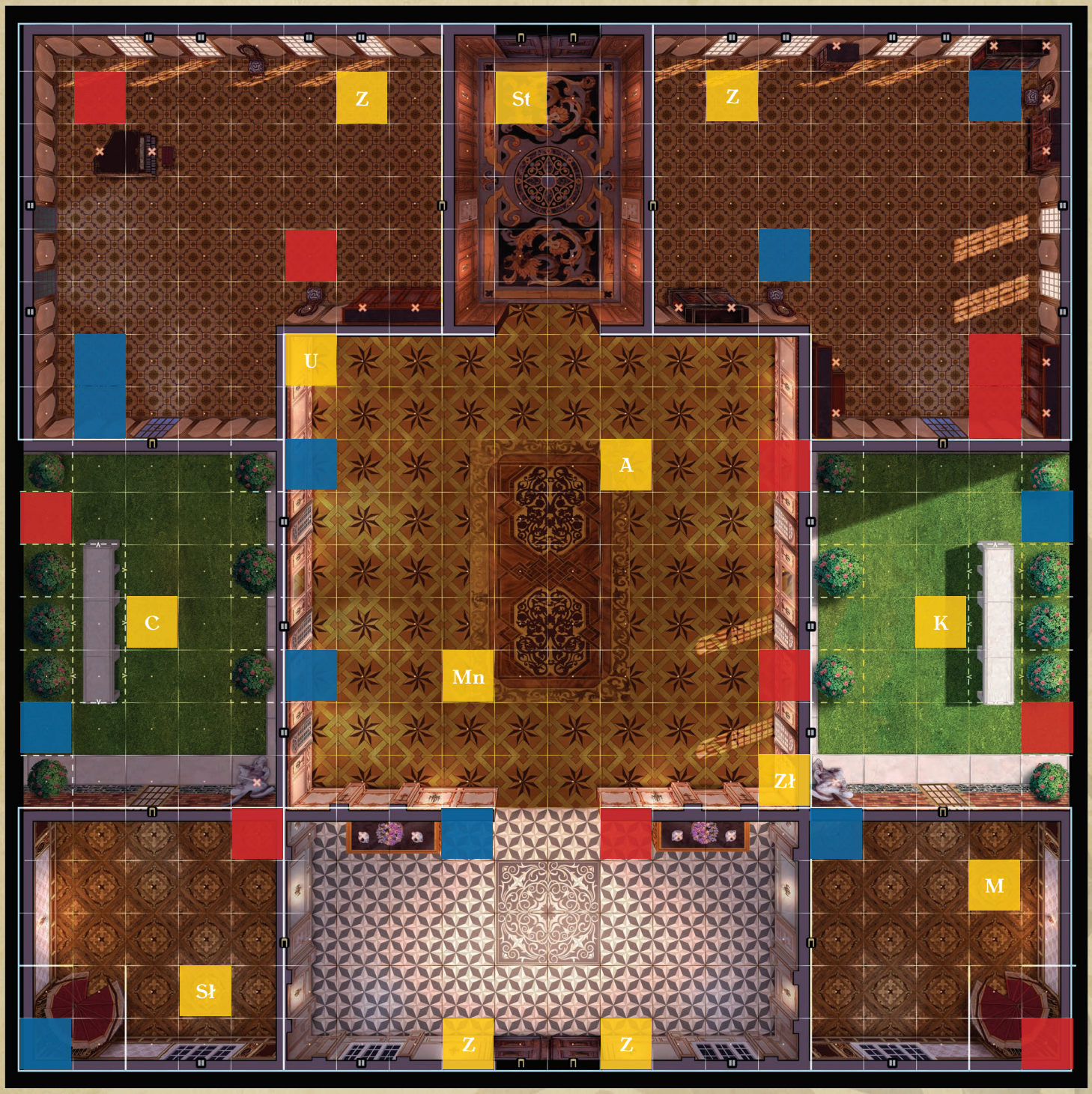
Zwycięzca otrzymuje 1 Punkt fabularny.

UWAGI:

- W pierwszej turze Fazę Inicjatywy rozgrywa się według normalnych zasad.
- W tym scenariuszu po Fazie Akcji od razu przechodzimy do Fazy Słów. Gracze nie mogą używać mechaniki strzelania ani walki wręcz, nie posiadają również żadnej broni (zostali przeszukani przed wejściem do pałacu, a całą broń zabrano).
- W scenariuszu mogą pojawić się tylko ludzie (nie można więc np. przyzwać demonów).
- W czasie Fazy Słów odbywają się pojedynki słowne na zasadzie testów przeciwstawnych. Zwycięstwo z postacią niezależną oznacza, że gracz może zapunktować (2 PZ), a postać znika z planszy. W sytuacji konfliktu słownego między postaciami z przeciwnych frakcji, zwycięzca punktuje (1 PZ), a postać, która przegrała otrzymuje znacznik powalenia. Postać, która zwycięży w rozmowie, może przemieścić się za darmo o jedno pole (nie może już brać udziału w tej samej turze w innej rozmowie), w takiej sytuacji może ominąć strefę kontroli. Jeśli rozmowę wygrała postać niezależna, przeciwnik przemieszcza się nią o jedno pole.
- By oznaczyć postacie niezależne, można używać znaczników dostępnych w grze lub właściwych im figurek. Jeśli postacie niezależne mają kilka wariantów, używa się wariantu numer 1.
- Wszystkie drzwi w tym scenariuszu są otwarte.

SPOSOBY WYDANIA PUNKTÓW FABULARNYCH:

Kto używa	Koszt	Ile razy można użyć?	Efekt
	1	2	Jeden z bohaterów przeciwnika zaczyna grę Ogłuszony.
	1	2	Jeden z bohaterów przeciwnika zaczyna grę Ogłuszony.



Strefa wystawienia czerwonych

Strefa wystawienia niebieskich

Żółte pola reprezentują postacie niezależne przebywające w pałacu:

„Z" – Zbrojny,

„Zł" – Złodziej,

„A" – Aptekarz,

„Mn" – Mnich,

„K" – Kurtyzana,

„U" – Urwis,

„St" – Strażnik,

„M" – Mieszczanin,

„S" – Sługa,

„C" – Cyganka.

ROZDZIAŁ II
KATAKUMBY

Czerwoni – otwórzcie Księgę Światłości na stronie 19.

Niebiescy – otwórzcie Księgę Ciemności na stronie 19.

SKŁAD BAND:

Czerwoni otrzymują 30 złota na budowanie swojej bandy, która musi składać się z minimum trzech bohaterów i dwóch postaci pospolitych. Otrzymują także Esterę. Czerwony nie może wystawić w tym scenariuszu Thibaulta.

Niebiescy otrzymują 35 złota na budowanie swojej bandy, która musi składać się z minimum trzech bohaterów i dwóch postaci pospolitych. Otrzymują także Mnicha. Niebieski nie może wystawić w tym scenariuszu Madame de Montespan.

ROZSTAWIENIE PLANSZY I POSTACI:

Połóż 3 znaczniki uniwersalne na polu G. Następnie, zaczynając od niebieskiego, gracze umieszczają na przemian po jednej postaci na oznaczonych polach.

Gra rozgrywa się na dwóch planszach. Aby przemieścić się pomiędzy nimi, wystarczy wydać dodatkowy 1 PR stojąc na polu A (przenosi się wtedy na pole A na drugiej planszy). W trakcie gry można też odblokować możliwość przemieszczenia się polem B (patrz: „Uwagi").

WARUNKI ZWYCIĘSTWA:

Po upływie 7 tur gra się kończy i należy podliczyć punkty zwycięstwa:

- każda zabita wroga postać pospolita jest warta 1 PZ;
- każdy zabity wrogi bohater jest wart 2 PZ;
- jeżeli niebieskim udało się wynieść któryś zwój przez dowolną otwartą krawędź planszy, banda niebieskich otrzymuje za każdy zwój 2 PZ;
- jeśli pod koniec scenariusza któryś ze zwojów jest w posiadaniu bandy czerwonej, gracz czerwony otrzymuje 2 PZ za każdy z nich.

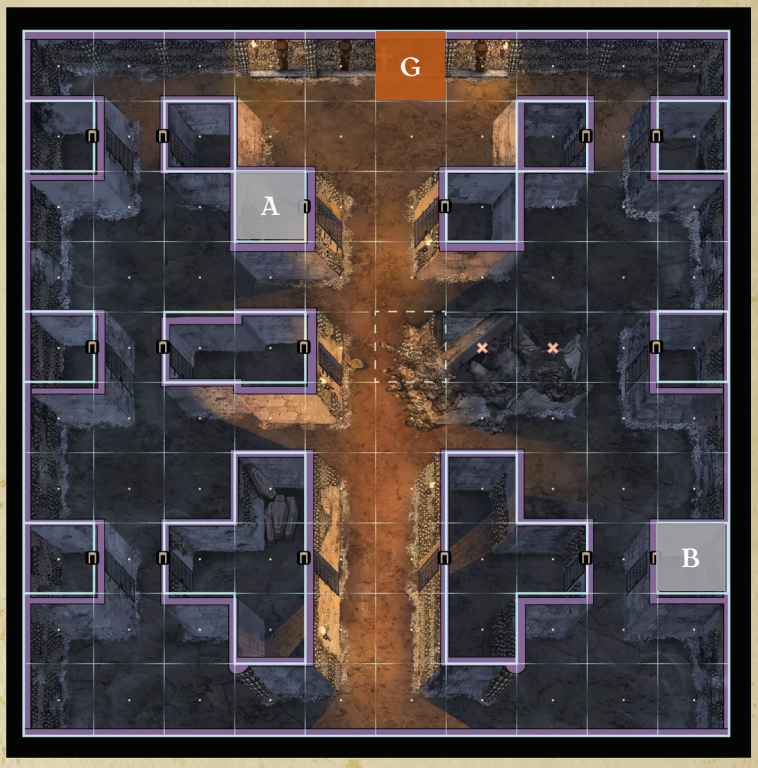
Gracz z największą liczbą PZ jest zwycięzcą. W tym scenariuszu jest możliwy remis.

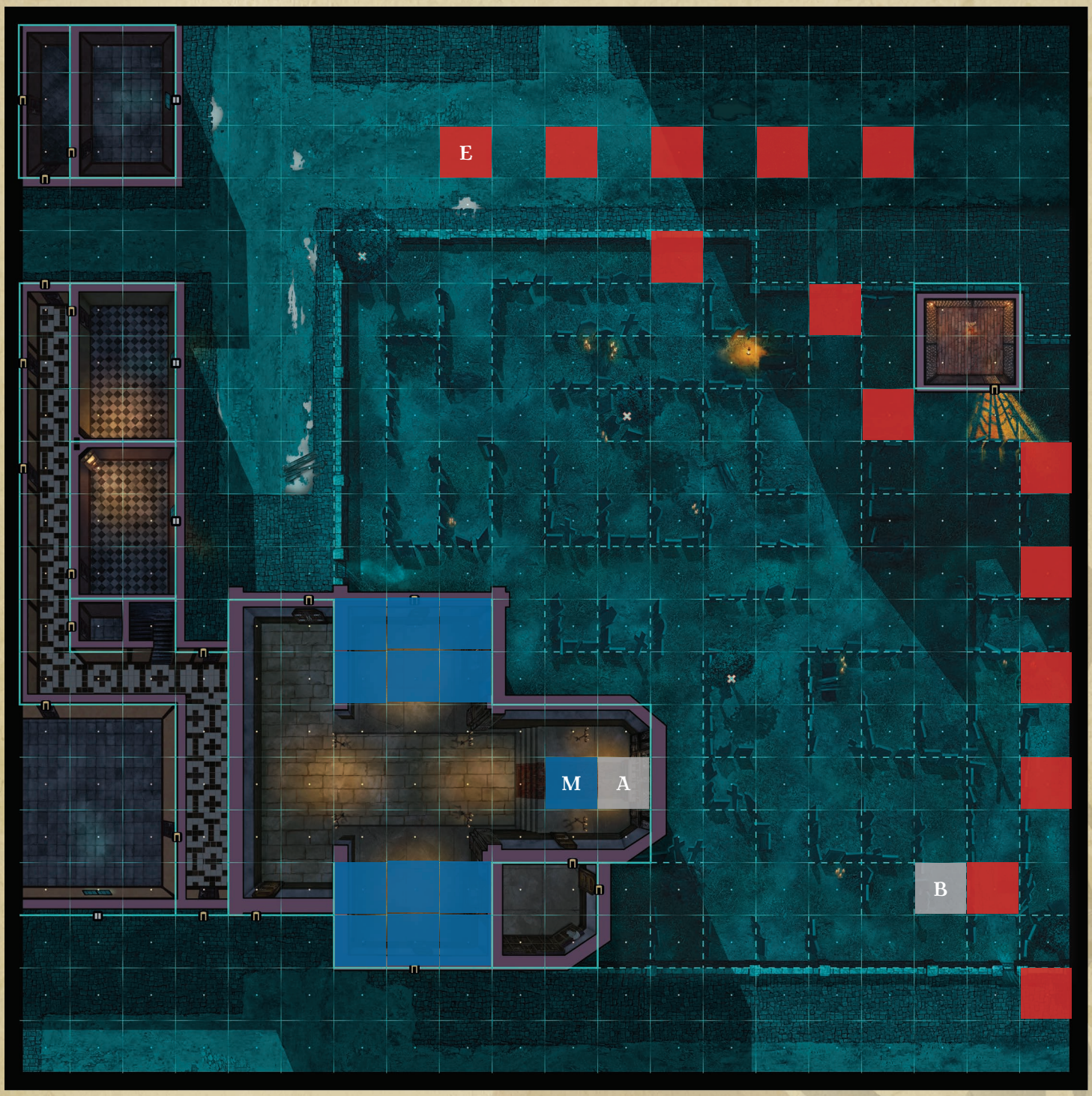
Zwycięzca otrzymuje 1 Punkt fabularny.

UWAGI:

- W pierwszej turze inicjatywę ma gracz niebieski.
- Na grobowcu należy położyć 3 znaczniki uniwersalne. Oznaczają one zwoje, które są przedmiotami fabularnymi. Przedmioty te mogą zostać wyniesione przez dowolną postać niebieską, przez którąś z krawędzi naziemnej części planszy. Aby podnieść zwój z grobowca należy użyć akcji częściowej stojąc na polu "G". Jedna postać może nosić maksymalnie 2 zwoje. Jeśli jakaś postać posiada zwój, to automatycznie traci Niepozorność.
- Postać może poświęcić akcję pełną, by odblokować przejście. Jeśli się to wydarzy, postacie mogą przemieszczać się pomiędzy planszami z punktu B, poświęcając 1 PR.
- Przejścia pomiędzy poziomami (Białe pole "A" i Białe pole "B") - białe pola z tą samą literą sąsiadują ze sobą z wszystkimi tego konsekwencjami. Traktuje się je jak pola znajdujące się wysoko (dla planszy z katedrą) i nisko (dla planszy podziemnej).

W tym scenariuszu nie ma możliwości wydawania Punktów fabularnych.





Strefa wystawienia czerwonych

E Estera

Strefa wystawienia niebieskich

M Mnich

A Przejście między planszami

B Zawalone przejście

G Grobowiec

ROZDZIAŁ III
RYTUAŁ W OGRODACH

Uwaga: Po zakończeniu rozgrywki nie składaj planszy, zanim nie przeczytasz zakończenia scenariusza.

Czerwoni – otwórzcie Księgę Światłości na stronie 20.

Niebiescy – otwórzcie Księgę Ciemności na stronie 20.

SKŁAD BAND:

Czerwoni: otrzymują 35 złota na budowanie swojej bandy, która musi składać się z minimum trzech bohaterów i dwóch postaci pospolitych. Strażnik również należy do bandy czerwonej.

Niebiescy: otrzymują 25 złota na budowanie swojej bandy, która musi zawierać minimum trzech bohaterów i dwie postacie pospolite. Opętana Estera i Madame de Montespan również należą do bandy niebieskiej. Niebiescy nie mogą wystawić w tym scenariuszu Fabrisa.

ROZSTAWIENIE PLANSZY I POSTACI:

Na początku umieszcza się na oznaczonych polach wszystkie postacie niezależne, tereny, znaczniki i postacie o przypisanych polach wystawienia. Stragany oznaczają barykady wzniesione przez obrońców pałacu. W tym scenariuszu najpierw niebieski gracz wystawia swoje wszystkie modele, potem robi to gracz czerwony.

WARUNKI ZWYCIĘSTWA:

Po upływie ośmiu tur gra się kończy i należy podliczyć punkty zwycięstwa:

- każda zabita wroga postać pospolita jest warta 1 PZ;
- każdy zabity wrogi bohater jest wart 2 PZ;
- jeśli Estera przeżyje, gracz niebieski otrzymuje 5 PZ;
- jeśli Estera zginie, gracz czerwony otrzymuje 5 PZ.

Gracz z największą liczbą PZ jest zwycięzcą. Przy remisie zwycięża gracz, który zrealizował cel za 5 PZ.

Zwycięzca otrzymuje 1 Punkt fabularny.

UWAGI:

- W pierwszej turze inicjatywę ma gracz czerwony.
- Estera nie może w żaden sposób się przemieszczać podczas tego scenariusza ani zostać przemieszczona w inny sposób (np. nie ma obowiązku wycofania się po przegranej walce; pozostaje na miejscu bez potrzeby testu na powalenie). Może wykonać Pełną Akcję, by obudzić któregoś z nieprzytomnych Zbrojnych. Taki Zbrojny staje się postacią niebieskiego. Zbrojny ma takie same statystyki jak zwykły Zbrojny, ale posiada kartę „Sangre de Drago". Po przebudzeniu Zbrojny aktywuje się natychmiast po zakończeniu aktywacji Estery. W późniejszych turach taki zbrojny aktywuje się już w normalny sposób.
- Umiejętności Niepozorność i Atak z ukrycia nie działają w tym scenariuszu.
- Znaczniki uszkodzonej ściany oznaczają portal do piekieł. Nie można przez niego prowadzić linii strzału ani widzenia, ani wchodzić na pola z tymi znacznikami. Jeśli po 8 turach Estera żyje, pojawia się demon, a znaczniki pękniętej ściany i Zbrojnych (przejętych lub nie), z kartami Sangre de Drago, należy zdjąć z planszy.

SPOSOBY WYDANIA PUNKTÓW FABULARNYCH:

Kto używa	Koszt	Ile razy można użyć?	Efekt
	2	1	Odrzucenie z dowolnej postaci, poza Nieprzytomnym Zbrojnym, karty Sangre de Drago
	2	1	Dołożenie dowolnej postaci pospolitej karty Sangre de Drago (działa do końca kampanii).

Strefa wystawienia czerwonych

N Strefa wystawienia postaci Niepozornych bandy czerwonej

S Strażnik

MZ Nieprzytomni Zbrojni

W tym miejscu może pojawić się demon po zakończeniu scenariusza – jeśli Estera przeżyje

Strefa wystawienia niebieskich

N Strefa wystawienia postaci Niepozornych bandy niebieskiej

E Opętana Estera

MM Madame de Montespan

Stragany

ROZDZIAŁ IV
SZTURM NA PAŁAC

Czerwoni – otwórzcie Księgę Światłości na stronie 22.

Niebiescy – otwórzcie Księgę Ciemności na stronie 22.

SKŁAD BAND:

Skład band jest taki sam, jak w scenariuszu *Rytuał w ogrodach*. Postacie zachowują wszystkie rany i stany, które posiadały pod koniec scenariusza. Jeśli jakaś postać zginęła podczas poprzedniego scenariusza, to nie pojawia się w tym scenariuszu. Jedynym wyjątkiem jest to, że gracz czerwony dostaje 4 Zbrojnych i 10 złota na budowanie swojej bandy, a gracz niebieski otrzymuje demona Caacrinolaasa.

ROZSTAWIENIE PLANSZY I POSTACI:

Wszystkie postacie są rozstawione tak samo, jak zakończyły grę w poprzednim scenariuszu. Na polach oznaczonych Z czerwony umieszcza Zbrojnych (2 z glewiami, 2 z pistoletami), a na czerwonych polach umieszcza dodatkowe, dokupione postacie.

WARUNKI ZWYCIĘSTWA:

Gra kończy się po upływie ośmiu tur, dojściu demona na dowolne z pól przy sypialni cesarza, albo gdy demon zostanie zabity. Należy wtedy podliczyć punkty zwycięstwa:

- każda zabita wroga postać pospolita jest warta 1 PZ;
- każdy zabity wrogi bohater jest wart 2 PZ;
- jeśli demon dojdzie do drzwi sypialni, gracz niebieski otrzymuje 10 PZ;
- jeśli demon nie osiągnie celu, gracz czerwony otrzymuje 10 PZ.

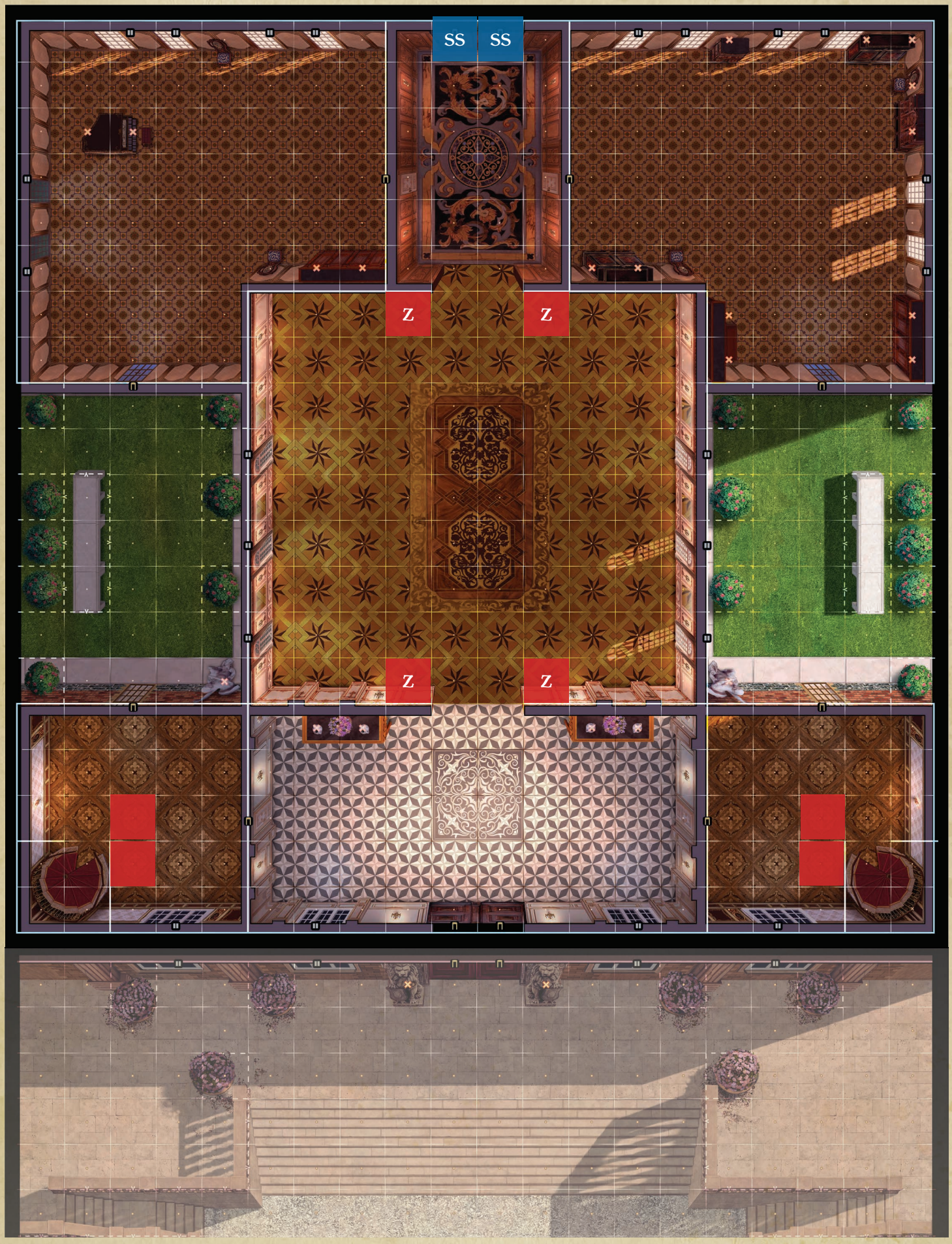
Gracz z największą liczbą PZ jest zwycięzcą. W przypadku remisu, wygrywa gracz, który wykonał zadanie za 10 PZ.

UWAGI:

- W pierwszej turze inicjatywę ma gracz niebieski.
- Na potrzeby tego scenariusza Caacrinolaas nie traci punktów mocy za przebywanie w świecie materialnym. Jeżeli demon dojdzie do sypialni cesarza, gra się natychmiast kończy. Caacrinolaas nie może podróżować między światami, nie może też znaleźć się na planszetce demona

SPOSOBY WYDANIA PUNKTÓW FABULARNYCH:

Kto używa	Koszt	Ile razy można użyć?	Efekt
	1	5	Zmniejszenie o 1 liczby punktów mocy demona.
	1	5	Zwiększenie o 1 (także ponad limit) punktów mocy demona.



Z Zbrojni

SS Drzwi do sypialni cesarza

Pola wystawienia dodatkowych, dokupionych postaci czerwonego

POJEDYNEK. CZĘŚĆ TRZECIA.

CLINT LEE WERNER

Caacrinolaas opanował poruszenie, jakie odczuwał przebywając w kaplicy, ukrywając swoją słabość nawet przed Fabrisem. Nawet w godzinie czarownic, kiedy siły zła były najsilniejsze, demon mógł wkroczyć na świętą ziemię tylko wtedy, gdy zagnieździł się w ludzkim nosicielu. Doświadczenie było dalekie od przyjemnego. Czuł wokół siebie palące promienie boskości, konfrontując je z ogromem swoich licznych zbrodni. Demon znał wyrzuty sumienia tylko jako przeszywający ból, coś, z czym należy walczyć, ponieważ w piekielnym duchu nie było ni cienia skruchy, a tylko straszliwa duma.

„Zwiastun szatana!" – Thibault zaklął. „Plugawy potworze, jak śmiesz obrażać Boga, wchodząc do Jego domu!"

Szermierz miał już sięgnąć po broń broń, ale Fabris wykonał gest uległości rękami. "Uciekłbyś się do przemocy tutaj, na świętej ziemi?" Ten argument skutecznie ostudził oburzenie Thibaulta i rozluźnił uścisk na rapierze.

Caacrinolaas wiedział, że pobożny szermierz uszanuje świętość kościoła. To dlatego, pomimo bólu, który z konieczności musiał znosić, wybrał to miejsce na ich spotkanie.

"Nazywasz mnie potworem, ale jestem tylko człowiekiem, tak jak ty" – powiedział Fabris. Przebiegły błysk wkradł się do jego oczu i kontynuował. "Ojciec opowiadał mi o waszym wspaniałym pojedynku i kiedy dowiedziałem się, że jesteście w Wiedniu, musiałem się z Tobą spotkać."

Fabris próbował zasiać zwątpienie w umyśle wroga, zmusić go do zakwestionowania tego, w co wierzy. Jedną z największych słabości ludzi było to, że tak szybko odrzucili siły większe od siebie i szukali „racjonalnego" wyjaśnienia, aby uspokoić swoje umysły. Jednak już na pierwszy rzut oka Caacrinolaas mógł stwierdzić, że Thibault nie dał się tak łatwo wprowadzić w błędu.

" Nie" — powiedział Thibault po chwili namysłu. "Nie jesteś jego synem. Jesteś tym samym człowiekiem. A raczej diabłem w ludzkiej postaci."

Fabris uśmiechnął się na te słowa. Miał serce łajdaka i nie wahał się wykorzystać żadnej przewagi. Kiedy Thibault badał go wzrokiem, on także bacznie mu się przyglądał. Rozkoszował się każdą zmarszczką i siwymi włosami. Podczas gdy Fabris zachował wigor, Thibault był osłabiony przez upływ czasu. Miał już prawie osiemdziesiąt lat. Wiek spowolniłby jego ciało, osłabiłby kończyny. Być może w Magdeburgu byli prawie równi sobie. Dziś nie byłoby to już wyrównane starcie.

Thibault mógł mieć skrupuły przed rozlewem krwi w kościele, ale Fabris nie miał żadnych. Jego ręka opadła na miecz. Wyciągnąłby go w mgnieniu oka, gdyby nie Caacrinolaas, który sparaliżował mu ramię, którym sięgał do pochwy w której tkwiło ostrze.

Przynajmniej daj mu najpierw znać, kim jesteś, demon prowokował swego gospodarza. Caacrinolaas ukrywał przed Fabrisem otaczającą ich boską moc. Był powściągliwy, ale obserwował otoczenie z uwagą. To nie było dobre miejsce na prowokowanie konfliktu. W kaplicy cała przewaga, jaką demon ofiarował swemu gospodarzowi, miałyby niewielkie znaczenie.

"Nie jestem demonem. Nazywam się Salvatore Fabris. "Duma wezbrała w nim, gdy zobaczył, że jego imię nie jest obce Thibaultowi. "Tak, ten Salvatore Fabris. Największy szermierz w Europie."

"To niemożliwe" — zaprotestował Thibault. "Salvatore Fabris nie żyje od prawie pięćdziesięciu lat."

"A jednak stoję tu przed tobą" – pochwalił się Fabris, kłaniając się kpiąco. "Mam sto dwadzieścia jeden lat! I nie stoję nad grobem niczym zasuszony starzec, ale jestem wojownikiem w kwiecie wieku! Powiedz mi, Thibault d'Anvers, czy naprawdę wierzysz, że możesz mi się przeciwstawić? Ba, jakiekolwiek wyzwanie, jakie mogłeś stanowić, znikło wraz z twoją siłą. Kiedy skrzyżujemy ostrza, z łatwością pozbędę się utrapienia, którym jesteś!"

Po raz kolejny Fabris chciał wydobyć ostrze, próbując wprowadzić Thibaulta w błąd swoimi słowami. Chciał, aby stary szermierz wyobraził sobie, że ich pojedynek odbędzie się w przyszłości, a nie teraz. Caacrinolaas powstrzymał ramię Fabrisa się, czerpiąc radość z jego nieudolnych wysiłków, by oprzeć się dominacji demona.

„To dzieło szatana!" - krzyknął Thibault . „Tylko diabeł mógł przedłużyć życie człowieka poza jego wyznaczoną długość! Wyczuwam zło, które cię otacza, wyziewy plugastwa, które są niczym innym jak obrzydliwym wynaturzebiem!"

Fabris chciał odpowiedzieć na słowa Thibaulta, ale stwierdził, że jego język nie jest już do jego dyspozycji. Zamiast tego przemówił przez niego Caacrinolaas.

„Czyż nie upraszczasz zbytnio sprawy?" zapytał demon.

„Czyż wasz Zbawiciel nie wskrzesił Łazarza z grobu i nie przedłużył jego lat poza wyznaczoną długość?" Fabris uniósł ręce i wskazał na siebie. „Człowiek błaga o nieśmiertelność. Czy można się dziwić, że tak małostkowe pragnienie wynika ze słabej woli? Ale cóż mógłby osiągnąć człowiek pełen wiary i oddania? Czyż Salomon nie rozkazywał demonom i nie zmuszał ich do działania dla dobra ludzkości?"

Caacrinolaas widział cień wątpliwości w sercu Thibaulta, tak samo jak wyczuwał zamieszanie w duchu Fabrisa. Za chwilę to zamieszanie zamieni się w panikę.

"Mogę przywrócić cię do lat świetności. I oferuję Ci kolejne lata życia. Nigdy więcej nie byłbyś skazany na życie w tej żałosnej skorupie, czując, że każdy oddech przybliża Cię do śmierci. Znów miałbyś siłę i wigor młodości" - powiedział demon do Thibaulta. Przytłoczona dominacją Caacrinolaasa, dusza Fabrisa krzyczała. Wiedział, co by się stało, gdyby demon zostawił go dla innego gospodarza. "Widziałeś nikczemność nieokiełznanej władzy, ale nie jesteś typem człowieka, jakim jest Salvator Fabris. Byłbyś w stanie władać moją mocą z mądrością i współczuciem. Nigdy nie będzie drugiego Magdeburga."

Przez krótką chwilę Caacrinolaas widział, jak pokusa przenika do umysłu Thibaulta. Demon rozkoszował się perspektywą wykradzenia tego pobożnego człowieka ze światła i skazania go na ciemność. Jego upadek był kluczem do uwolnienia mocy Otchłani i wysłania Jeźdźca Wojny na Ziemię. Nie miało znaczenia, czy pokona Thibaulta za pomocą sztychu miecza, czy jadu sączącego się ze słów demona.

Będąc już o zaledwie mały krok od triumfu, Caacrinolaas ujrzał, jak duch Thibaulta nagle rozbłysnął światłem. Fabris uniósł ramię, by osłonić się od palących promieni. Stary mistrz szermierki zastanowił się nad propozycją demona... i odrzucił ją.

„Diabeł zawsze był Ojcem Kłamstw" – oświadczył Thibault, wbijając w demona wyzywające spojrzenie. "Zwiodłeś Fabrisa na pokuszenie obietnicą nieśmiertelności. Coś, co już i tak osiągnął. Dopóki ludzie będą studiować miecz, będą studiować jego Lo Schermo, overo Scienza D'Arme, a imię Salvator Fabris nie zostanie zapomniane. Próbujesz mnie kusić, obiecując, że nigdy nie będzie drugiego Magdeburga, ale rozumiem twoje intencje. Spustoszenie, do którego wywołania użyłbyś mnie, przerosłoby to w Magdeburgu i pochłonęło wszystko inne. A Magdeburg jest teraz jedynie zwykłą wioską przykucniętą w popiołach zrujnowanego miasta. Nie, diable, nie jestem Salomonem. Brakuje mi mądrości, by rozkazywać demonowi, ale dzięki łasce Bożej jestem wystarczająco mądry, by przejrzeć twoje sztuczki!

Fabris odrzucił głowę do tyłu, aż z jego szczęk wydobyło się nieludzkie wycie Caacrinolaasa.

Po chwili oblicze demona zastąpiło oblicze jego gospodarza. "Pożałujesz, że mi odmówiłeś, Thibault. Wciąż mam w swej władzy Fabrisa, jego ciało i duszę, a to wystarczy, żebyś poznał smak porażki. Kiedy będziesz umierał u jego stóp, wiedz jedno: tylko ty mogłeś zapobiec wszystkim okropnościom, które rozpętam na twoim świecie. Sprzeciwiając się mi, określiłeś swoje przeznaczenie. Pomyśl o konsekwencjach swojej porażki!"

Caacrinolaas odwrócił się i odmaszerował. Fabris był przerażony, mysląc, że Thibault zaatakuje ich od tyłu, ale demon wiedział lepiej. Przybył tutaj, aby zmierzyć się ze swoim wrogiem, człowiekiem, który będzie bronił światła, nawet gdy ciemność zamknie się wokół Wiednia. Teraz demon wiedział, jakiego rodzaju człowieka musi pokonać.

"Jeszcze się spotkamy" - obiecał demon, wychodząc z kościoła. "A kiedy to zrobimy, Thibault d'Anvers, będziesz wiedział, że nadeszła twoja ostatnia godzina!"

KAMPANIA W TRYBIE ARCYWROGA

Poza kampanią dla dwóch graczy, mamy dla Was także kampanię w trybie Arcywroga. Na potrzeby tej kampanii przygotowaliśmy zmodyfikowane zasady. Zastępują one te zawarte w Księdze Scenariuszy s. 38-39.

DRUŻYNA I ARCYWRÓG

Drużynę stanowią postacie z wybranej frakcji z obozu hiszpańskiego (czerwonych) i najemnicy. Wszystkie postacie należące do Drużyny tworzą jedną bandę, mimo że są kontrolowane przez kilku graczy. Cała Drużyna używa wspólnej talii gracza, ale poszczególni gracze mają oddzielne karty w rękach. Mogą rozmawiać o tych kartach (ale nie mogą ich sobie pokazywać), przy czym Arcywróg musi słyszeć ich komunikację (nie mogą porozumiewać się potajemnie). Gracze Drużyny mogą wzajemnie wzmacniać swoje testy, ale mogą zagrywać karty początkowe wyłącznie dla swoich postaci.

Arcywróg może wystawiać postacie tylko z obozu francuskiego (niebieskich) i najemników. Może dowolnie mieszać postacie z różnych frakcji, tak długo jak są z jego obozu.

Wspólna sprawa

Alternatywnie, Drużyna może zawierać postacie z różnych frakcji, pod warunkiem, że wszystkie należą do obozu hiszpańskiego. W tym wypadku każdy gracz musi przestrzegać obostrzeń budowy band ze swej kart frakcji i nie może mieszać dwóch frakcji w obrębie swojej własnej „minibandy". Drużyna nadal liczy się jako jedna banda, a jej postacie są dla siebie przyjazne.

PRZYGOTOWANIE GRY:

1. Zacznijcie od pierwszego ze scenariuszy, albo, jeżeli nie chcecie rozgrywać kampanii, wybierzcie jeden ze scenariuszy dla trybu Arcywroga.
2. Jeden z graczy zostaje Arcywrogiem, a pozostali stanowią Drużynę. W kampanii wybór ten pozostaje niezmieniony przez kolejne scenariusze.
3. Arcywróg zawsze jest stroną niebieską, a gracze czerwoną.

Uwaga: Kolorem pierścieni i oznaczeń na polach w scenariuszach, dla postaci z drużyny jest czerwony. Zdajemy sobie sprawę z tego, że kolory Drużyny i Arcywroga są odwrócone w stosunku do scenariuszy Arcywroga z Księgi Scenariuszy, ale podyktowane to jest spójnością z główną kampanią *Ostrza Światła i Ciemności*.

4. Losowo ustalcie, kto pierwszy wybiera swoją frakcję (Drużyna czy Arcywróg). W składaniu band nie biorą udziału postacie: Thibault, Estera, Fabris, Caacrinolaas (ani jego cyrograf), Montespan, Sługa, Mnich i Strażnik.
5. Karty najemników trafiają do draftu. Wylosujcie z posiadanych kart najemników 6, lub weźcie wszystkie, jeśli macie ich mniej. Do draftu nie trafiają postacie najemników, które są jednocześnie postaciami frakcyjnymi należącymi do jednej z wybranych przez Drużynę lub Arcywroga frakcji. Drużyna draftuje pierwszego najemnika, następnie Arcywróg drugiego itd. Drużyna może draftować dowolnych najemników, ale nie wszystkich będzie mogła wystawiać. Podobnie na początku kampanii draftuje się dostępne cyrografy i inne przedmioty magiczne, wymagające draftu.
6. Wiedeńczycy – przed każdym scenariuszem każdy z graczy Drużyny wybiera z puli aktualnie dostępnych wiedeńczyków 1 postać. Może ją wystawić zamiast swojej postaci pospolitej. Niewybrane (mogą być niewystawione) przez Drużynę postacie wiedeńczyków stają się poplecznikami arcywroga. Wiedeńczycy nie zdobywają doświadczenia.
7. Każdy z graczy Drużyny wybiera po jednym bohaterze z frakcji i po jednej frakcyjnej postaci pospolitej do swojej „minibandy". Po złożeniu „miniband" gracze tworzą wspólną rezerwę do której trafiają postacie: Thibault, Estera, Emisariusz (jest nim dowolny wydraftowany najemnik, albo postać frakcyjna z dowolnej bandy obozu czerwonych) i 1 wydraftowany najemnik. W przypadku gdy drużyna liczy 3-4 graczy, do rezerwy dokłada się jeszcze jednego wydraftowanego najemnika. W dodatku *Ostrza Światła i Ciemności*, w trybie kampanii Arcywroga drużyna ignoruje wszystkie ograniczenia wystawiania postaci wynikające z kart frakcji. Zamiast tego najemnicy Drużyny nie mogą być źli ani nie mogą mieć zasady Czarnoksięstwo. Postacie frakcyjne z obozu czerwonych ignorują nawet te ograniczenia. Dalej jednak żadna z wystawianych postaci Drużyny (poza Thibaultem) nie może mieć kosztu 8 lub więcej.

Przykład: Ania i Bartek składają bandę Obrońców Rzeczpospolitej. Ania wybiera Wołodyjowskiego i Kurtyzanę, a Bartek Antonia (najemnik) i Dragona. Ich Drużyna jako całość spełnia wymogi scenariusza przygodowego, mimo że poszczególne „minibandy" składowe byłyby niedozwolone.

8. Wszystkie postacie z frakcji Arcywroga oraz najemnicy i wiedeńczycy niewybrani do Drużyny stanowią pulę postaci Arcywroga. Z tej puli wybiera on swoją bandę zgodnie z wytycznymi scenariusza, a niewykorzystane postacie pozostają w puli poplecznków i mogą wejść do gry później (patrz niżej). W początkowej bandzie może posiadać tylko postacie o koszcie nieprzekraczającym 7, chyba, że scenariusz mówi inaczej. Arcywróg może zignorować obostrzenia na swojej karcie frakcji, lub posiadać więcej najemników i wiedeńczyków niż frakcyjnych bohaterów i postaci pospolitych.

FAZA KART

Każdy z graczy Drużyny ma swoją oddzielną rękę kart. Każdy z nich zawsze dociąga dwie karty w fazie kart. Limit kart w ręku wynosi trzy.

Arcywróg dobiera liczbę kart gracza i kart zdarzeń zależną od liczby graczy w Drużynie:

- 2 graczy: dobierz 3 karty gracza i 2 karty zdarzeń, limit ręki 5 kart gracza.
- 3 graczy: dobierz 4 karty gracza i 3 karty zdarzeń, limit ręki 7 kart gracza.
- 4 graczy: dobierz 5 kart gracza i 4 karty zdarzeń, limit ręki 7 kart gracza.

Ani Drużyna, ani Arcywróg nie korzystają z frakcyjnych zasad dobierania kart.

Przypomnienie: *limit ręki obowiązuje tylko bezpośrednio po dociągnięciu w fazie kart. Jeśli przekraczasz ten limit w innym momencie tury, nie musisz odrzucać.*

Karty zdarzeń nazywane są kartami Arcywroga. Ich limit to zawsze 9. Uwaga: na początku pierwszej tury Arcywróg dociąga jedynie karty gracza, a karty Arcywroga dociąga dopiero od drugiej tury. Wtedy może też zacząć używać ich do przyzywania poplecznikow, jak wyjaśniono poniżej.

INICJATYWA

Przed grą wylosujcie, który z graczy Drużyny będzie jej przywódcą podczas pierwszej tury. Otrzymuje on znacznik przywódcy. Na koniec każdej tury aktualny przywódca przekazuje znacznik graczowi po swojej lewej. Arcywróg i aktualny przywódca Drużyny zagrywają karty początkowe podczas fazy Inicjatywy. Pozostali gracze Drużyny mogą wzmacniać kartę początkową zagraną przez przywódcę. Po ustaleniu, która strona ma w danej turze inicjatywę, aktywacje odbywają się naprzemiennie między Arcywrogiem, a Drużyną. Gracze Drużyny powinni współpracować i wspólnie ustalać, kto spośród nich powinien się aktywować, ale jeśli nie mogą dojść do porozumienia, aktualny przywódca ma ostatnie słowo. Wytypowany gracz może aktywować dowolną ze swoich postaci.

NIEPRZEWIDZIANE KOMPLIKACJE

Po ustaleniu inicjatywy, ale przed fazą działań, Arcywróg wybiera jedną z postaci z Drużyny i zagrywa kartę z talii zdarzeń, sprawdzając jej wartość w tabeli Nieprzewidzianych komplikacji danego scenariusza. Jeśli wylosowany efekt odnosi się do konkretnej postaci, chodzi o postać wybraną przez Arcywroga przed zagraniem karty. Niektóre efekty są natury ogólnej i nie działają na żadną konkretną postać. Arcywróg nie może wybrać tej samej postaci dwa razy z rzędu, chyba że to ostatnia żywa postać Drużyny.

KARTA ARCYWROGA

Na karcie tej wyszczególnione są dodatkowe możliwości działania Arcywroga. Na tej karcie trzyma on swoje karty zdarzeń (może obejrzeć je w dowolnej chwili). Są one wykorzystywane do przyzywania dodatkowych poplecznikow z puli. Zaczynając od drugiej tury, w fazie kart po tym, jak Arcywróg dobierze swoje karty, może ich użyć aby umieścić swoje dodatkowe postacie (poplecznikow) na planszy. Poplecznicy muszą pochodzić z puli poplecznikow (patrz Przygotowanie gry). Wchodzą do gry przez pola oznaczone „P". W scenariuszach Arcywroga talia zdarzeń także jest przetasowywana na koniec każdej tury, ale należy przetasowywać tylko talię wraz z kartami odrzuconymi. Arcywróg zachowuje swoją rękę kart zdarzeń.

Przyzywanie poplecznikow wymaga odrzucenia następujących układów kart:

UKŁAD	PRZYKŁADOWE UKŁADY	POPLECZNIK
Para	J♠, J♥	Dowolny Zbir
Dwie pary lub trzy karty w kolorze	J♠, J♥, 9♥, 9Ω albo 9⧗, Q⧗, K⧗	Postać warta maks. 3 złota
Trójka lub cztery karty w kolorze	J♠, J♥, JΩ albo 9⧗, J⧗, Q⧗, K⧗	Postać warta maks. 4 złota
5 kart po kolei (strit) lub 5 kart w kolorze (kolor)	9⧗, 10Ω, JΩ, Q♥, K⧗ albo 9♠, 10♠, J♠, Q♠, A♠	Postać warta maks. 5 złota
Para i trójka (full)	J♠, J♥, 10Ω, 10⧗, 10♥	Postać warta maks. 6 złota
Cztery karty o takiej samej wartości (kareta)	J♠, J♥, JΩ, J⧗	Postać warta maks. 7 złota
Pięć kart po kolei w kolorze (poker)	9♠, 10♠, J♠, Q♠, K♠	Postać warta maks. 8 złota

Przykład: Ania i Bartek stanowią Drużynę, a Czarek jest Arcywrogiem. Ania jest przywódcą i udaje jej się wygrać inicjatywę w imieniu Drużyny. Wspólnie z Bartkiem ustalają, że najkorzystniej byłoby, aby jedna z jej postaci aktywowała się pierwsza. Następnie jedną ze swoich postaci aktywuje Czarek. Podczas następnej aktywacji Drużyny gracze nie mogą dojść do porozumienia, więc Ania jako przywódca decyduje, że to Bartek musi aktywować którąś ze swoich postaci. Następny gra Czarek.

Jeśli Arcywróg chce zagrać jakiś układ kart, ale w puli poplecznikow nie ma odpowiednich postaci, można użyć postaci z niższego poziomu. Przykładowo jeśli Arcywróg chce zagrać pokera, ale w puli nie ma postaci o wartości 8, może zamiast tego przyzwać postać o wartości 7. Arcywróg może odrzucić kilka układów (różnych lub takich samych) aby przyzwać kilku poplecznikow w jednej turze.

PRZEBIEG KAMPANII

Kampania w trybie Arcywroga korzysta z zasad ze s. 8-9, z wymienionymi poniżej modyfikacjami. Można w niej korzystać z osiągnięć (s. 9).

1. Scenariusze w trybie Arcywroga mają swoje własne, skrócone wstępy i zakończenia fabularne. Można korzystać z ksiąg światła i ciemności, należy jednak pamiętać o tym, że ich zakończenia nie zawsze będą pasowały do kampanii Arcywroga, gdyż ta jest pozbawiona części scenariuszy.
2. Tylko postacie Drużyny zdobywają Znaczniki Doświadczenia i korzystają z Awansowania postaci.
3. Postacie Arcywroga nie rozwijają się, zamiast tego Arcywróg zdobywa Punkty Zagłady, które może wydać w kolejnych scenariuszach. Punkty wydane w scenariuszu są odnawiane w kolejnym (analogicznie do Znaczników Doświadczenia), za wyjątkiem tych wydanych na Zapiekłą Nienawiść.
4. W kampanii w trybie Arcywroga nie ma Punktów Fabularnych.
5. W kampanii Arcywroga nie korzysta się z krajcarów i zasad Dodatkowego ekwipunku. Nie obowiązują też zasady dotyczące ciężkich ran bohaterów ze zwykłej kampanii. Zamiast nich zastosowanie mają zasady Heroicznego wysiłku i Zapiekłej nienawiści.

Arcywróg zdobywa Punkty Zagłady za:

- **2 pkt** - Arcywróg wygrał scenariusz.
- **1 pkt** - Arcywróg zremisował lub przegrał scenariusz.
- **1 pkt** - **Nieustępliwy adwersarz.** Przynajmniej 2 bohaterów Arcywroga przeżyło grę. Nie liczą się bohaterowie wystawieni jako poplecznicy. W scenariuszach w których Arcywróg ma na początku tylko 1 lub 2 bohaterów, wystarczy że przeżyje 1.
- **1 pkt** (przed grą) – gracz skorzystał z Heroicznego Wysiłku (patrz dalej).

Arcywróg może wydać Punkty Zagłady na:

- **1 pkt** – pociągnięcie drugiej karty Nieoczekiwanych komplikacji. Po jej dociągnięciu Arcywróg wybiera który z efektów chce zaaplikować. Może dobrać tylko jedną kartę na turę.
- **1 pkt** – podniesienie PT dowolnego testu standardowego wykonywanego przez postać gracza o 2. Musi to zadeklarować przed zagraniem przez gracza kart. Może wydać maksymalnie 1 punkt na test.
- **1 pkt** – obniżenie o 1 sumy uzyskanej przez gracza w dowolnym teście przeciwstawnym. Musi to zadeklarować przed zagraniem przez gracza kart. Może wydać maksymalnie 1 punkt na test.

- **2 pkt** – rozpoczęcie scenariusza z 1 dodatkową postacią Zbira. Zbir jest wystawiany na dowolnym polu posiłków Arcywroga. Raz na scenariusz.
- **1-3 pkt – Zaciekły wróg.** Obniżenie o 2 obrażeń otrzymanych przez bohatera Arcywroga za każdy wydany Punkt Zagłady. Może wydać maksymalnie 3 punkty na atak. Punkty są wydawane po wszelkich redukcjach obrażeń w wyniku działania Pancerza etc. a Obrażenia nie mogą zostać zredukowane do 0 (bohater Arcywroga otrzymuje minimalnie 1 punkt obrażeń).
- **1 pkt** (tracony na stałe) – Arcywróg skorzystał z Zapiekłej Nienawiści (patrz dalej).

Heroiczny Wysiłek

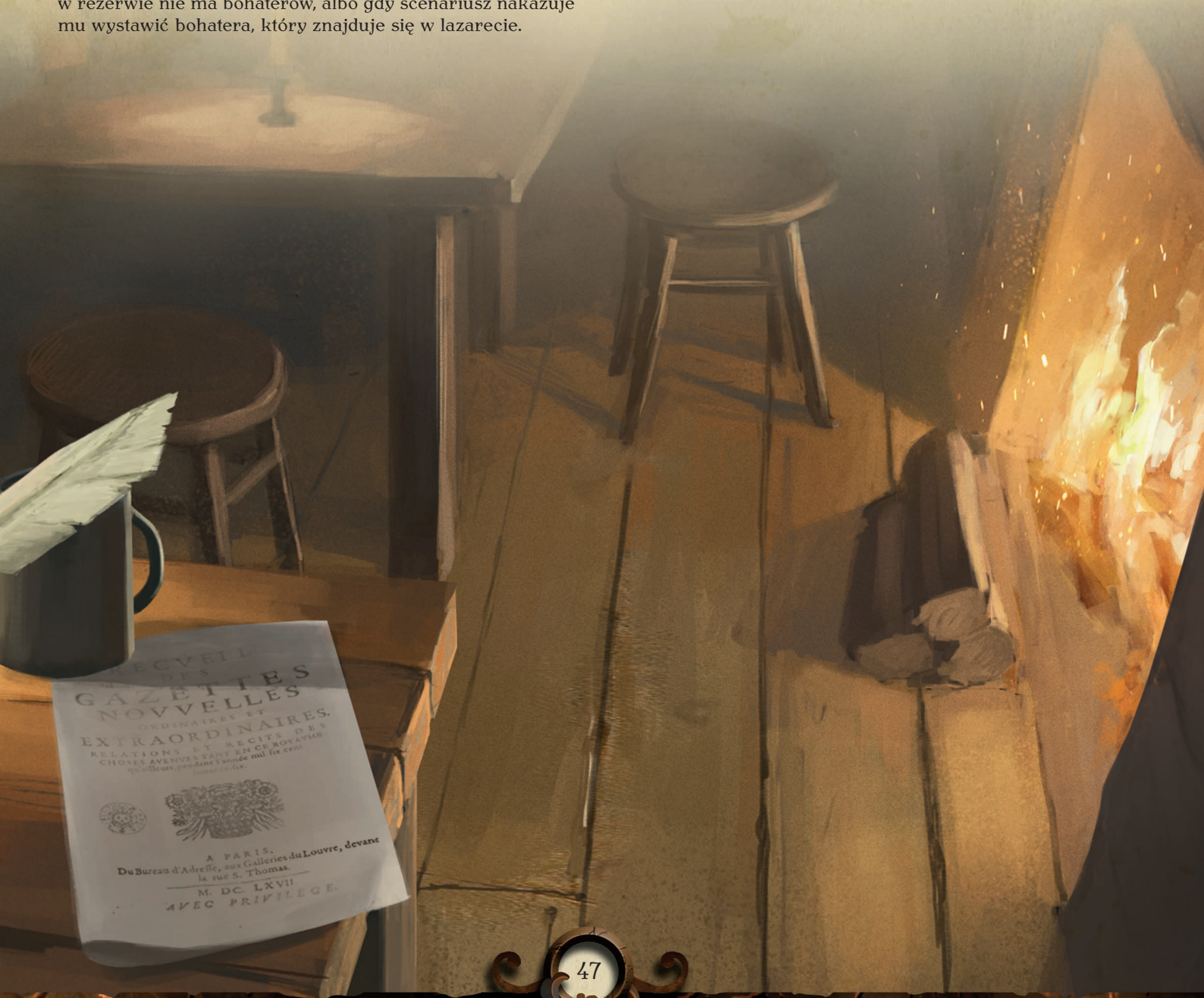
Bohaterowie Drużyny (także ci z rezerwy) którzy „zginą" w scenariuszu, trafiają na czas jednego scenariusza do lazaretu. W kolejnym scenariuszu gracz musi podjąć decyzję czy pozostawić bohatera w lazarecie, czy zdecydować się na Heroiczny Wysiłek i go wystawić. Jeżeli go nie wystawi musi skorzystać z postaci z rezerwy. Jeżeli wystawi bohatera z lazaretu i zdecyduje się na Heroiczny Wysiłek oznacza to, że Arcywróg otrzyma na początku scenariusza Punkt Zagłady. Gracz może zostać zmuszony do Heroicznego Wysiłku jeżeli w rezerwie nie ma bohaterów, albo gdy scenariusz nakazuje mu wystawić bohatera, który znajduje się w lazarecie.

Zapiekła Nienawiść

Bohaterowie Arcywroga (także ci z rezerwy) którzy „zginą" w scenariuszu, trafiają na czas jednego scenariusza do lazaretu. Arcywróg musi podjąć decyzję czy pozostawić bohatera w lazarecie czy zdecydować się na Zapiekłą Nienawiść i go wystawić. Jeżeli go wystawi i zdecyduje się na Zapiekłą Nienawiść oznacza to, że traci na stałe 1 Punkt Zagłady. Arcywróg może zostać zmuszony do Zapiekłej Nienawiści gdy scenariusz nakazuje mu wystawić bohatera, który znajduje się w lazarecie. Jeżeli musi wystawić bohatera z lazaretu, a nie ma jak zapłacić Punktami Zagłady, to kampania się kończy i Arcywróg przegrywa.

UWAGA!

Kampania podzielona jest na 2 akty. Może się zdarzyć, że po pierwszym akcie kampania zakończy się. Jeżeli rozgrywany będzie drugi akt, to w pierwszym scenariuszu drugiego aktu wszystkie postacie wychodzą z lazaretu.



❖ AKT I ❖
OSTRZA ŚWIATŁA I CIEMNOŚCI

ROZDZIAŁ I
POJEDYNEK SZERMIERZY

Do Wiednia podobno przybył syn elektora brandenburskiego. Głosowanie, które zakończy się wyborem nowego cesarza, odbędzie się już za kilka dni. Na razie głosy elektorów rozkładają się po równo: trzech popiera Francuza a trzech Hiszpana. Jedynie elektor brandenburski jeszcze się nie zadeklarował. Dziś hiszpański emisariusz wyprawia przyjęcie w pałacu. Wszystko szło gładko, dopóki przyjęcie nie przeniosło się do ogrodów. W pewnym momencie z labiryntu żywopłotów wyszedł stary człowiek, podpierający się dziwną laską i mający rapier u boku. Wygląda na to, że emisariusz go zna i oczekiwał na jego przybycie. Nagle z cienia wyszła druga postać, z rapierem w dłoni, i zastąpiła starcowi drogę. Błysnęła stal, rozpoczął się pojedynek.

LICZBA GRACZY:

- Arcywróg,
- 2-4 graczy Drużyny.

SKŁAD BAND:

Drużyna:

- Każdy z graczy Drużyny wystawia postacie ze swojej minibandy (bohatera i postać pospolitą). Dodatkowo Drużyna otrzymuje Emisariusza i Gerarda Thibaulta d'Anversa.
- Jeśli Emisariusz znajduje się na planszy, to co turę, zaczynając od 2 tury, może on przejąć dowolną postać ze straży pałacowej. Straż pałacowa zaczyna orientować się, co się dzieje i pomaga Drużynie). Patrz „Uwagi".

Arcywróg:

- Otrzymuje Salvatora Fabrisa (Nieosłabionego), dwóch bohaterów i dwie postacie pospolite.
- Jeśli Fabris znajduje się na planszy, to co turę, zaczynając od 2 tury, może on przejąć dowolną postać ze straży pałacowej (są to strażnicy, którzy zostali przekupieni, czy z innych powodów służą Arcywrogowi). Patrz „Uwagi".
- Jeśli w Drużynie jest trzeci i czwarty gracz, to Arcywróg otrzymuje za każdego z nich dodatkowego bohatera i dodatkową postać pospolitą.

ROZSTAWIENIE:

Na początku umieszcza się na oznaczonych polach Zbrojnych (2 z pistoletami, 2 z glewiami), Emisariusza, Thibaulta i Fabrisa. Następnie, gracze Drużyny na przemian z Arcywrogiem umieszczają po jednym modelu. Pierwszy model musi wystawić jeden z graczy Drużyny, następnie Arcywróg, później znów jeden z graczy, znów Arcywróg itd. Zarówno Arcywróg, jak i Drużyna mogą wystawiać swoje postacie z zasadą Niepozorny na polach oznaczonych N, zamiast na tych oznaczonych swoim kolorem.

WARUNKI ZWYCIĘSTWA:

Po upływie 7 tur gra się kończy i należy podliczyć punkty zwycięstwa:

- Każda zabita wroga postać pospolita jest warta 1 PZ;
- Każdy zabity wrogi bohater jest wart 2 PZ;
- Jeśli Emisariusz zginie, Arcywróg otrzymuje 4 PZ;
- Jeśli Salvator Fabris zginie. Drużyna otrzymuje 4 PZ;
- Jeśli Emisariusz przeżyje i przejmie list od Gerarda Thibaulta d'Anversa, to Drużyna otrzymuje 2 PZ, jeśli mu się to nie uda to Arcywróg otrzymuje 2 PZ;
- Jeśli Fabris dojdzie do drzwi pałacu (niebieskie kółeczko "DP") Arcywróg otrzymuje 2 PZ, jeśli tego nie zrobi Drużyna otrzymuje 2 PZ.

W przypadku remisu, jeśli Emisariusz przejął list od Gerarda Thibaulta d'Anversa, to Drużyna jest zwycięzcą. Jeśli się to nie wydarzy, Arcywróg wygrywa remis.

UWAGI:

- W pierwszej turze inicjatywę ma Arcywróg.
- W każdej turze przywódca Drużyny kontroluje, oprócz swoich postaci, Gerarda Thibault, a gracz po jego lewej kontroluje Emisariusza i wszystkie postacie Zbrojnych, które on przejął. Pamiętaj, że co turę inny gracz jest przywódcą i w związku z tym kontrola nad postaciami się zmienia.
- Przejmowanie postaci ze straży pałacowej: w tym scenariuszu Emisariusz i Fabris, począwszy od drugiej tury, otrzymują posiłki (Zbrojnych ze straży pałacowej). W momencie aktywacji Emisariusza lub Fabrisa, gracz kontrolujący daną postać, wybiera, który ze strażników pałacowych od teraz jest w jego władzy. Postać ta jest kontrolowana przez odpowiedniego gracza z Drużyny lub Arcywroga i może być w normalny sposób aktywowana jeszcze w tej samej turze. Raz przejęty strażnik nie może być przejęty przez przeciwnika. Jeśli Emisariusz lub Fabris zginą, postacie przejęte zostają pod władzą danego gracza z Drużyny lub Arcywroga, ale nie może on przejmować kolejnych. W momencie przejęcia strażnika nakłada się mu na podstawkę pierścień w kolorze Drużyny lub Arcywroga.
- Jeśli postać któregokolwiek z graczy z Drużyny lub Arcywroga, wejdzie w strefę kontroli zbrojnych

ze straży pałacowej, to automatycznie ta figurka przechodzi pod kontrolę przeciwnika.

- List od Gerarda Thibault d'Anversa jest przedmiotem fabularnym. Przedmiot w żaden sposób nie może opuścić planszy. Po zabiciu właściciela jest kładziony na polu, na którym ten stał. Przejęcie listu przez Emisariusza jest akcją częściową, ale ani Emisariusz ani Gerard nie mogą być w tym czasie związani walką i muszą sąsiadować ze sobą. Wystarczy że jedna z tych dwóch postaci użyje akcji częściowej do przejęcia listu.

NIEOCZEKIWANE KOMPLIKACJE:

I-IV – Zbir!

Na jednym z pól oznaczonych "PA" wystaw dowolnego Zbira-poplecznika (jeśli jest dostępny). Jest częścią bandy Arcywroga i może być w tej turze aktywowany.

V-X – Śliski żwir.

Postać musi wykonać test Zwinności o PT:5. Przy porażce model się przewraca.

XI-XIV – To chyba tędy.

Postać musi wykonać test Inteligencji o PT:5. Przy porażce musi wydać 2 PR, aby poruszyć się jak najdalej w losowym kierunku (użyj planszetki straży). W swojej aktywacji może jedynie wykonać akcję częściową.

XV-XVI – Mżawka.

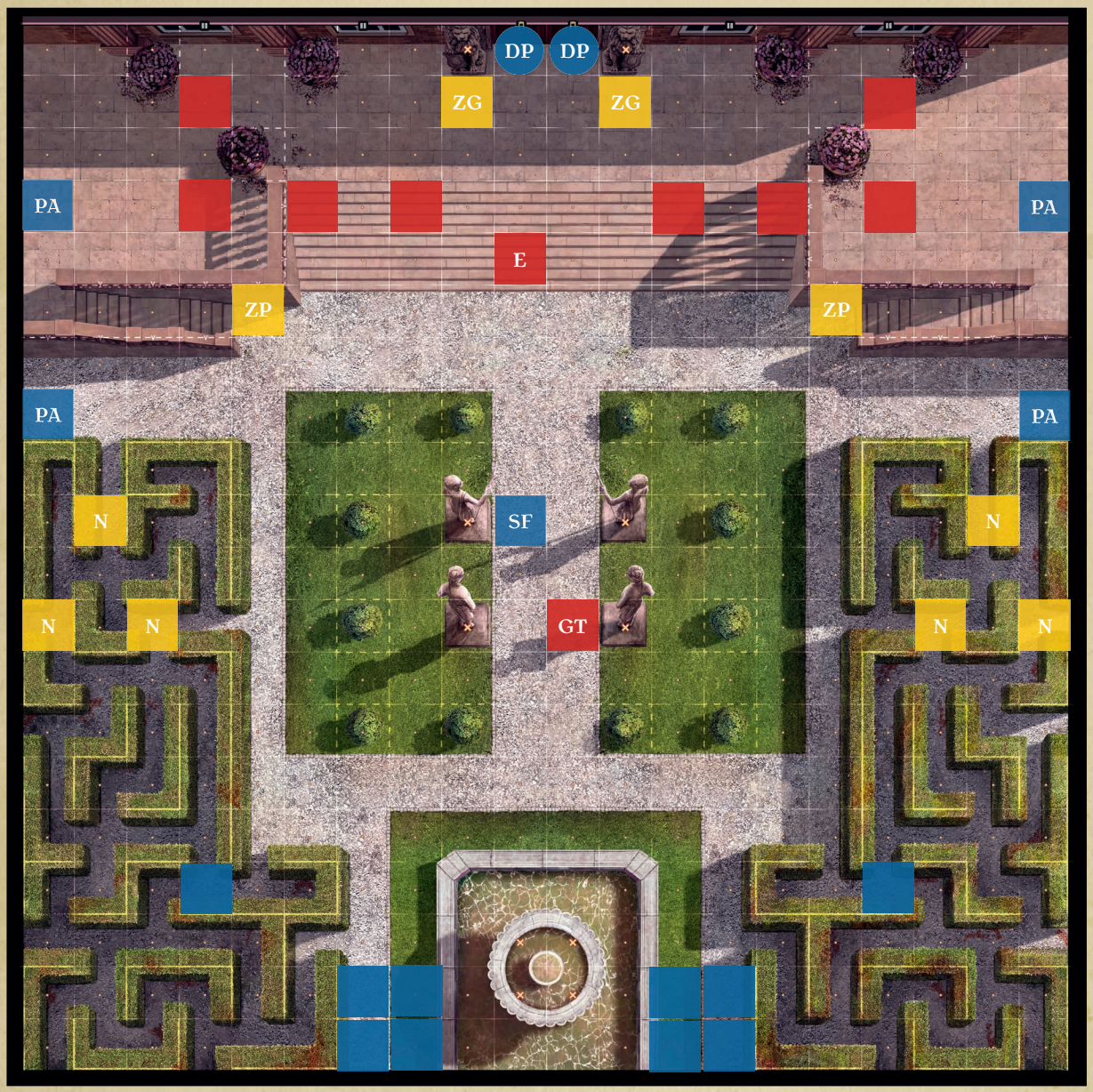
Zaczyna padać. PT wszystkich testów strzelania przy użyciu broni palnej rośnie o 1. Zasięg widzenia spada do 10 pól. Mżawka działa do końca gry lub do czasu ponownego wylosowania tego efektu.

XVII-XX – Jakieś krzyki.

Postać słyszy krzyk. Wykonaj test Zmysłów o PT:5. Porażka oznacza, że postać straciła koncentrację. W tej turze może wykonać tylko akcję częściową.

XXI-XXIV – To tylko szczury.

Nic się nie dzieje.



ZP ZG
Straż pałacowa: neutralne postacie Zbrojnych z pistoletami (ZP) i glewiami (ZG)

N
Strefa wystawienia postaci niepozornej należącej do Drużyny albo Arcywroga.

Strefa wystawienia Drużyny

E Emisariusz

GT Gerard Thibault d'Anvers – w jego posiadaniu jest list do Emisariusza (znacznik listu)

Strefa wystawienia Arcywroga

SF Salvator Fabris

DP Drzwi do pałacu

PA Posiłki Arcywroga

ROZDZIAŁ II
TRANSPORT WIĘŹNIA

Syn elektora został porwany. Sam Elektor temu zaprzecza, prawdopodobnie negocjując z porywaczami. Pierwsza próba odbicia więźnia okazała się niewypałem. Agenci Inkwizycji wpadli na trop dzieciaka, ale okazało się, że ktoś podstawił w jego miejsce sobowtóra. Prawdziwy syn elektora został zabrany przez markizę Montespan, w kierunku francuskiej granicy. Tam dzieciak trafi pod kuratelę regimentów Króla Słońce, aby zapewnić, że głos ojca zostanie oddany na Ludwika. Co ciekawe chłopak ma podążać za markizą z własnej woli, tak jakby był zaczarowany.

LICZBA GRACZY:

- Arcywróg,
- 2-4 graczy Drużyny.

SKŁAD BAND:

- Drużyna: Każdy z graczy ma 2 postacie: 1 bohatera i 1 postać pospolitą.
- Arcywróg: Wystawia tylu bohaterów, ilu w sumie liczy Drużyna i o 1 mniej postać pospolitą. Dodatkowo otrzymuje postać Madame de Montespan i Fryderyka (używa statystyk i modelu Sługi).

ROZSTAWIENIE:

Zaczynając od Arcywroga, gracze umieszczają na przemian po jednej postaci na oznaczonych polach. Następnie wystawia się postacie Madame de Montespan i Fryderyka (Sługi) w strefie wystawienia Arcywroga.

WARUNKI ZWYCIĘSTWA:

Po upływie 6 tur gra się kończy i należy podliczyć punkty zwycięstwa:

- Każda zabita wroga postać pospolita jest warta 1 PZ;
- Każdy zabity wrogi bohater jest wart 2 PZ;
- Jeśli Fryderyk opuści planszę przez wyznaczone pole, Arcywróg otrzymuje 5 PZ, jeśli Fryderyk pod koniec gry jest po stronie Drużyny, to Drużyna otrzymuje 5 PZ;
- Jeśli któraś ze stron zabije Fryderyka, traci ona 7 PZ (może skończyć bitwę z ujemnym wynikiem).

Strona z największą liczbą PZ jest zwycięzcą.

UWAGI:

- W pierwszej turze Fazę Inicjatywy rozgrywa się według normalnych zasad.
- Na koniec każdej Fazy Słów, zsumuj Charyzmę wszystkich postaci w odległości 2 pól od Fryderyka. Gracz, który ma wyższą sumę, przejmuje postać Fryderyka. W przypadku remisu pozostaje on pod kontrolą poprzedniego właściciela. Jako że Fryderyk jest pod wpływem uroku, Drużyna może dodać do swojej wartości Wiarę wszystkich postaci w zasięgu 2 pól od Fryderyka. Arcywróg może dodać do swojej wartości Czarnoksięstwo wszystkich postaci w zasięgu 2 pól od Fryderyka.
- Fryderyk jest traktowany jak bohater. Nie może nikogo atakować: strzelać ani deklarować ataku gdy znajduje się w Zwarciu. Nie posiada też żadnej broni.
- Fryderyka kontroluje Arcywróg, a po przejęciu przez Drużynę jej Przywódca.

NIEOCZEKIWANE KOMPLIKACJE:

I-IV – Zbir!

Na jednym z niebieskich pól oznaczonych "N" lub "PA" wystaw dowolnego Zbira-poplecznika (jeśli jest dostępny). Jest częścią bandy Arcywroga i może być w tej turze aktywowany.

V-X - Błoto.

Postać musi wykonać test Zwinności o PT:5. Przy porażce model się przewraca.

XI-XIV – To chyba tędy.

Postać musi wykonać test inteligencji o PT:5. Przy porażce musi wydać 2 PR, aby poruszyć się jak najdalej w losowym kierunku (użyjcie planszetki straży). W swojej aktywacji może jedynie wykonać akcję częściową.

XV-XVI – Mżawka.

Zaczyna padać. PT wszystkich testów strzelania przy użyciu broni palnej rośnie o 1. Zasięg widzenia spada do 10 pól. Mżawka działa do końca gry lub do czasu ponownego wylosowania tego efektu.

XVII-XX - Wystający korzeń.

Postać musi wykonać test Zmysłów o PT:5. Przy porażce model się przewraca.

XXI-XXIV – To tylko szczury.

Nic się nie dzieje.

Strefa wystawienia Drużyny

N Strefa wystawienia postaci Niepozornej należąca do Drużyny

Strefa wystawienia Arcywroga

N Strefa wystawienia postaci Niepozornej należąca do Arcywroga

PA Posiłki Arcywroga

Drogi ucieczki z planszy dla gracza niebieskiego.

ROZDZIAŁ III
OPĘTANIE

Plan Francuzów nie przyniósł rozstrzygnięcia. Dzięki zabiegom Drużyny i dyplomacji Inkwizytora, głosy wciąż układają się nie po ich myśli. Montespan postanawia więc wprowadzić w życie plan B. Planuje przyzwać demona, który opęta elektora Bawarii i sprawi, iż ten zagłosuje na odpowiedniego kandydata. Nie jest to łatwe. Demon musi być na tyle potężny żeby nie tylko opanować odpowiednią osobę, ale i wytrzymać wszelkie modlitwy, jakie odbędą się przed głosowaniem. Jednym słowem potrzebny będzie nie jakiś zwykły diabełek, tylko książę demonów. Mimo, że plan utrzymywany jest w tajemnicy, Estera Vert, medium z obozu hiszpańskiego poznaje go dzięki proroczej wizji.

W tym scenariuszu Arcywróg stara się odprawić rytuał przyzwania demona przy pomocy kultystów, Drużyna natomiast stara się mu w tym przeszkodzić.

LICZBA GRACZY:

- Arcywróg,
- 2-4 graczy Drużyny.

SKŁAD BAND:

- Drużyna: Każdy z graczy ma 2 postacie: 1 bohatera i 1 postać pospolitą. Dodatkowo przywódca drużyny kieruje postacią Emisariusza.
- Arcywróg: Otrzymuje 2 postacie pospolite za każdego gracza w Drużynie oraz Salvatora Fabrisa (nieosłabionego) i 4 kultystów (Zbirów). Jeśli Drużynę stanowi 3 lub 4 graczy, Arcywróg otrzymuje po 1 dodatkowym kultyście za 3 i 4 gracza.
- Scenariusz może wykorzystywać figurkę Demona Caacrinolaasa jeśli pojawi się na planszy (warunek specjalny).

ROZSTAWIENIE:

Na początku umieszcza się na oznaczonych polach znaczniki uszkodzonej ściany, Fabrisa, Emisariusza i kultystów. Jako kultystów można użyć dowolne modele wiedeńczyków.

Następnie, gracze Drużyny na przemian z Arcywrogiem umieszczają po jednym modelu. Pierwszy model musi wystawić jeden z graczy Drużyny.

WARUNKI ZWYCIĘSTWA:

Po upływie 7 tur gra się kończy i należy podliczyć punkty zwycięstwa:

- Każda zabita wroga postać pospolita jest warta 1 PZ;
- Każdy zabity wrogi bohater jest wart 2 PZ;
- Zabicie kultysty nie daje punktów;
- Jeżeli Demon znajduje się na planszy na koniec scenariusza, Arcywróg otrzymuje 5 PZ;
- Jeśli Salvator Fabris zginie, to Drużyna otrzyma 5 PZ;

Strona z największą liczbą PZ jest zwycięzcą.

UWAGI:

- W pierwszej turze Fazę Inicjatywy rozgrywa się według normalnych zasad.
- Noc: maksymalna długość linii wzroku to 8 pól. Wszystkie testy strzelania obarczone są karą -1. Postacie z Niepozornością otrzymują bonus +1 do Niepozorności.
- Kultyści, niezależnie od użytych modeli mają statystyki z karty Kultysta ze strony 26. Kultyści i Montespan mogą użyć akcji pełnej „Przyzwanie Demona" by zdjąć jeden znacznik, który odmierza czas pojawienia się demona. „Przyzwania demona" można użyć tylko, gdy postać znajduje się do 2 pól od dowolnego ze znaczników rozbitej ściany. Jeśli postać znajduje się w zwarciu z wrogą postacią lub jest ogłuszona lub powalona nie może używać akcji "Przyzwanie Demona". Obok planszy kładzie się liczbę znaczników zależną od liczby graczy: 2 graczy – 12 znaczników, 3 graczy – 15 znaczników, 4 graczy – 18 znaczników, by odmierzać czas w jakim może pojawić się demon. Pojawia się on na planszy w miejscu oznaczonym przez znaczniki uszkodzonej ściany. Jeśli wszystkie znaczniki odmierzające czas zostaną usunięte wówczas pojawia się demon, a kultyści i znaczniki pękniętej ściany są zdejmowane z planszy.
- Znaczniki uszkodzonej ściany oznaczają portal do piekieł. Nie można przez niego prowadzić linii strzału ani widzenia, ani wchodzić na pola z tymi znacznikami.

NIEOCZEKIWANE KOMPLIKACJE:

I-IV – Zbir!

Na jednym z niebieskich pól oznaczonych "PA" wystaw model Zbir (jeśli jest dostępny). Jest częścią bandy Arcywroga i może być w tej turze aktywowany.

V-X - Żarliwe modlitwy.

Należy zdjąć jeden dodatkowy znacznik przyzwania demona.

XI-XIV – To chyba tędy.

Postać musi wykonać test Inteligencji o PT:5. Przy porażce musi wydać 2 PR, aby poruszyć się jak najdalej w losowym kierunku (użyj planszetki straży). W swojej aktywacji może jedynie wykonać akcję częściową.

XV-XVI – Mżawka.

Zaczyna padać. PT wszystkich testów strzelania przy użyciu broni palnej rośnie o 1. Zasięg widzenia spada do 6 pól. Mżawka działa do końca gry lub do czasu ponownego wylosowania tego efektu.

XVII-XX - Jakieś krzyki.

Postać słyszy krzyk. Wykonaj test Zmysłów o PT:5. Porażka oznacza, że postać straciła koncentrację. W tej turze może wykonać tylko akcję częściową.

XXI-XXIV – To tylko szczury.

Nic się nie dzieje.

Strefa wystawienia Drużyny

Strefa wystawienia Arcywroga

PA Posiłki Arcywroga

K Kultyści

E Emisariusz

SF Salvator Fabris

Miejsca, w których może się pojawić demon

UWAGA: Odczytajcie poniższe zakończenie po ukończeniu Rozdziału.

ZAKOŃCZENIE:

Zwycięstwo Drużyny.

Potrzyżowaliśmy francuskie plany. Agenci francuscy się rozpierzchli, a demon został przegnany. Inkwizytor jest zadowolony, ale nie w pełni. Nie udało mu się zdobyć żądanych dowodów obciążających markize de Montespan. Elektor brandenburski oficjalnie zaprzecza, że jego syn został porwany. Młody Fryderyk również. Brzmi to jak zły sen, ale markiza nadal jest wystawniczką Króla Słońce i bywa w wiedeńskich pałacach i domach możnych. Trzeba mieć na nią oko. Elektcja przebiegła zgodnie z planem. Cesarzem został ogłoszony Karol II. Wkrótce przybędzie do Wiednia na koronację.

Przejdź do Aktu II - Zamach na Cesarza.

ZAKOŃCZENIE:

Przegrana Drużyny.

Opętany elektor bawarski zagłosował na Ludwika XIV. Francuzi wygrali. Najgorszym jest, że chociaż wszystko to wiemy, to nie mamy żadnych dowodów, poza wizjami i słowami. A cóż znaczy słowo najemnika wobec słowa Elektora Rzeszy?

Król Ludwik XIV został wybrany cesarzem. Francuskie regimenty opuściły już garnizony, by obsadzić twierdze graniczne. Jutro rano poselstwo hiszpańskie wyjeżdża z Wiednia, a wraz z nim Inkwizytor Niedhard. Nasze poselstwo też się pakuje. To koniec naszej misji...

Koniec kampanii.

✤ AKT II ✤ ZAMACH NA CESARZA

ROZDZIAŁ I
KATAKUMBY

Okazuje się, że to nie koniec afery w Wiedniu. Karol II przybył na koronację. Agenci Inkwizytora wpadli na trop tajemniczego spisku. Estera Vert ma wizję z której wynika, że to nie zwykły spisek. Wygląda na to że mroczne siły znów powracają do Wiednia. W kryptach pod kaplicą św. Marii Magdaleny zbierają się francuscy agenci. Hiszpanie ruszają, by im przeszkodzić i odkryć, o co w tym wszystkim chodzi.

W katakumbach znajdują się zwoje na których zależy Arcywrogowi, będzie on starał się je wynieść poza planszę, Drużyna będzie starała się mu przeszkodzić za wszelką cenę.

OPCJONALNIE: w tym scenariuszu gracze mogą w tajemnicy zapoznać się ze wstępami opisanymi w *Księdze Światła s. 19* (Drużyna) i *Ciemności s. 19* (Arcywróg), oraz zastosować się do zasad tam zawartych.

LICZBA GRACZY:

- Arcywróg,
- 2-4 graczy Drużyny.

SKŁAD BAND:

- Drużyna: Każdy z graczy ma 2 postacie: 1 bohatera i 1 postać pospolitą. Dodatkowo przywódca drużyny kieruje postacią Estery. Drużyna nie może wystawić w tym scenariuszu Thibaulta.
- Arcywróg: Tyle samo bohaterów i postaci pospolitych, ilu liczy Drużyna (nie licząc Estery). Dodatkowo Arcywróg kontroluje Mnicha (brata Eusebio – Patrz wstępy fabularne w księgach Światła i Ciemności). Arcywróg nie może wystawić w tym scenariuszu Madame de Montespan.

ROZSTAWIENIE:

Na początku umieszcza się na oznaczonych polach wszystkie znaczniki, Esterę i Mnicha. Następnie, zaczynając od Arcywroga, gracze umieszczają na przemian po jednej postaci na oznaczonych polach.

WARUNKI ZWYCIĘSTWA:

Po upływie 7 tur gra się kończy i należy podliczyć punkty zwycięstwa:

- Każda zabita wroga postać pospolita jest warta 1 PZ;
- Każdy zabity wrogi bohater jest wart 2 PZ;
- Jeżeli Arcywrogowi udało się wynieść któryś zwój przez dowolną otwartą krawędź planszy, Arcywróg otrzymuje za każdy zwój 2 PZ;
- Jeśli pod koniec scenariusza, któryś ze zwojów jest w posiadaniu którejkolwiek postaci z Drużyny, to Drużyna otrzymuje 2 PZ za każdy z nich.

Strona z największą liczbą PZ jest zwycięzcą. W tym scenariuszu jest możliwy remis.

UWAGI:

- W pierwszej turze inicjatywę ma gracz niebieski.
- Na grobowcu należy położyć 3 znaczniki uniwersalne. Oznaczają one zwoje, które są przedmiotami fabularnymi. Przedmioty te mogą zostać wyniesione przez dowolną postać Arcywroga, przez którąś z krawędzi naziemnej części planszy. Aby podnieść zwój z grobowca należy użyć akcji częściowej stojąc na polu "G". Jedna postać może nosić maksymalnie 2 zwoje. Jeśli jakaś postać posiada zwój, to automatycznie traci Niepozorność.
- Plansza ma dwa poziomy, parter i katakumby, by przemieścić się pomiędzy nimi wystarczy wydać dodatkowy 1 PR stojąc na polu A.
- Pola B to zawalone przejście - postać stojąc na tym polu może poświęcić akcję pełną by odblokować przejście, jak już to zrobi, to postacie mogą przemieszczać się pomiędzy przejściami B poświęcając 1 PR.
- Przejścia pomiędzy poziomami (Białe pole "A" i Białe pole "B") - białe pola z tą samą literą sąsiadują ze sobą z wszystkimi tego konsekwencjami. Traktuje się je jak pola znajdujące się wysoko(dla planszy z katedrą) i nisko)dla planszy podziemnej).

NIEOCZEKIWANE KOMPLIKACJE:

I-IV – Zbir!

Na jednym z pól oznaczonych "PA" wystaw dowolnego Zbira-poplecznika (jeśli jest dostępny). Jest częścią bandy Arcywroga i może być w tej turze aktywowany.

V-X - Śliski bruk.

Postać musi wykonać test Zwinności o PT:5. Przy porażce model się przewraca.

XI-XIV – To chyba tędy.

Postać musi wykonać test Inteligencji o PT:5. Przy porażce musi wydać 2 PR, aby poruszyć się jak najdalej w losowym kierunku (użyj planszetki straży). W swojej aktywacji może jedynie wykonać akcję częściową.

XV-XVI - Mrok (tylko duża plansza).

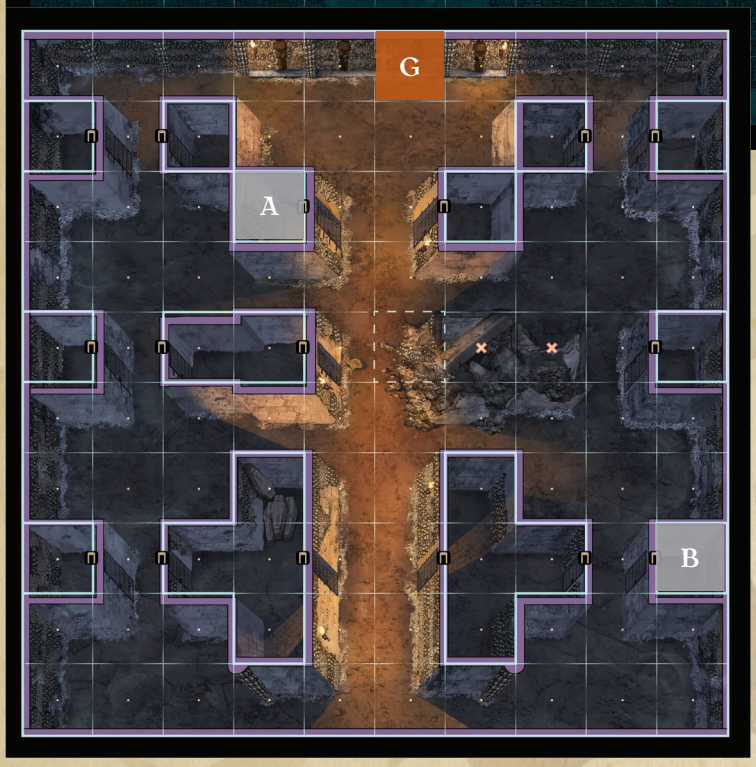
Chmura zasłania księżyc. Do końca tury zasięg widzenia wszystkich modeli wynosi 6 pól, a testy biegania mają PT:7.

XVII-XX - Jakieś krzyki.

Postać słyszy krzyk. Wykonaj test Zmysłów o PT:5. Porażka oznacza, że postać straciła koncentrację. W tej turze może wykonać tylko akcję częściową.

XXI-XXIV – To tylko szczury.

Nic się nie dzieje.



- Strefa wystawienia Drużyny
- E — Estera
- Strefa wystawienia Arcywroga
- M — Mnich
- PA — Posiłki Arcywroga
- A — Przejście między poziomami
- B — Zawalone przejście między poziomami
- G — Grobowiec

ROZDZIAŁ II
RYTUAŁ W OGRODACH

Uwaga: Po zakończeniu rozgrywki nie składaj planszy, zanim nie przeczytasz zakończenia scenariusza.

Cała intryga ze zwojami okazała się pułapką na Esterę. Studiując zapiski tak naprawdę ciągle rzucała na siebie urok i zbliżała się do opętania. Pomagał jej w tym ojciec Eusebio, który okazał się agentem Francuzów. W międzyczasie doszło do pojedynku Fabrisa i Thibaulta. Stary szermierz przebił serce Salvatora. Gdy ten umierał, dało się słyszeć odgłos brzmiący jak tryumfalne wycie demonicznego psa. W tym samym momencie Estera została opętana i uciekła z ojcem Eusebio. Ruszył z animi pościg agentów Inkwizycji, ale Francuzi tylko na to czekali. Wywiązała się walka i Estera wraz z Eusebio uciekli. Ze strzępów zdobytych informacji wynika iż Francuzi spróbują przyzwać demona, by ten zabił cesarza. Na ulicach wybuchły zamieszki, wokół pałacu gdzie przebywa cesarz wzniesiono barykady. Drużyna broni go od strony ogrodów.

Arcywróg przy pomocy Opętanej Estery stara się przywołać demona by ten zabił cesarza, Drużyna będzie starała się powstrzymać Opętaną Esterę przed zakończeniem rytuału.

Możecie przeczytać wstępy fabularne z *Księgi Światła s. 20* (Drużyna) i *Księgi Ciemności s. 20* (Arcywróg).

LICZBA GRACZY:

- Arcywróg,
- 2-4 graczy Drużyny.

SKŁAD BAND:

- Drużyna: Nie może w tym scenariuszy wystawić Zbrojnych. Każdy z graczy ma 2 postacie ze swojej minibandy lub rezerwy: 1 bohatera i 1 postać pospolitą. Następnie każdy gracz z drużyny bierze dodatkowo jedną postać wiedeńczyka (poza Zbrojnym i Strażnikiem). Są to służba i lojaliści stojący po stronie Karola. Dodatkowo dowódca kontroluje postać Strażnika.
- Arcywróg: Otrzymuje 1 postać pospolitą za każdego z graczy w Drużynie, opętaną Esterę i Montespan oraz o 1 bohatera mniej niż graczy liczy Drużyna. Dodatkowo na polach MZ umieszcza się postacie zbrojnych i daje im znaczniki ogłuszenia (patrz uwagi). Arcywróg nie może wystawić w tym scenariuszu Fabrisa.

ROZSTAWIENIE:

Na początku umieszcza się na oznaczonych polach wszystkie postacie niezależne, tereny, znaczniki i postacie scenariuszowe. W tym scenariuszu najpierw Arcywróg wystawia swoje wszystkie modele, potem robi to Drużyna.

WARUNKI ZWYCIĘSTWA:

Po upływie 8 tur gra się kończy i należy podliczyć punkty zwycięstwa:

- Każda zabita wroga postać pospolita jest warta 1 PZ;
- Każdy zabity wrogi bohater jest wart 2 PZ;
- Jeśli Estera przeżyje Arcywróg otrzymuje 5 PZ;
- Jeśli Estera zginie, Drużyna otrzymuje 5 PZ.

Strona z największą liczbą PZ jest zwycięzcą. Przy remisie zwycięża strona, która zrealizowała cel za 5 PZ.

UWAGA: *Jeśli Estera przeżyła można przejść do scenariusza "Szturm na pałac" zachowując wszystkie ustawienia obecnej planszy.*

UWAGI:

- W pierwszej turze inicjatywę ma Drużyna.
- Estera nie może w żaden sposób się przemieszczać podczas tego scenariusza ani zostać przemieszczona w inny sposób (np. nie ma obowiązku wycofania się po przegranej walce; pozostaje na miejscu bez potrzeby testu na powalenie). Może wykonać Pełną Akcję by obudzić któregoś z nieprzytomnych zbrojnych. Taki zbrojny staje się postacią Arcywroga. Zbrojny ma takie same statystyki jak zwykły zbrojny, ale posiada kartę "Sangre de Drago". Po przebudzeniu Zbrojny aktywuje się natychmiast po zakończeniu aktywacji Estery. W późniejszych turach taki zbrojny aktywuje się już w normalny sposób.
- Umiejętność Niepozorność nie działa w tym scenariuszu.

NIEOCZEKIWANE KOMPLIKACJE:

I-IV – Zbir!

Na jednym z pól oznaczonych "N" wystaw dowolnego Zbira-poplecznika (jeśli jest dostępny). Jest częścią bandy Arcywroga i może być w tej turze aktywowany.

V-X - Śliski bruk.

Postać musi wykonać test Zwinności o PT:5. Przy porażce model się przewraca.

XI-XIV – To chyba tędy.

Postać musi wykonać test Inteligencji o PT:5. Przy porażce musi wydać 2 PR, aby poruszyć się jak najdalej w losowym kierunku (użyj planszetki straży). W swojej aktywacji może jedynie wykonać akcję częściową.

XV-XVI - Nadnaturalny mrok.

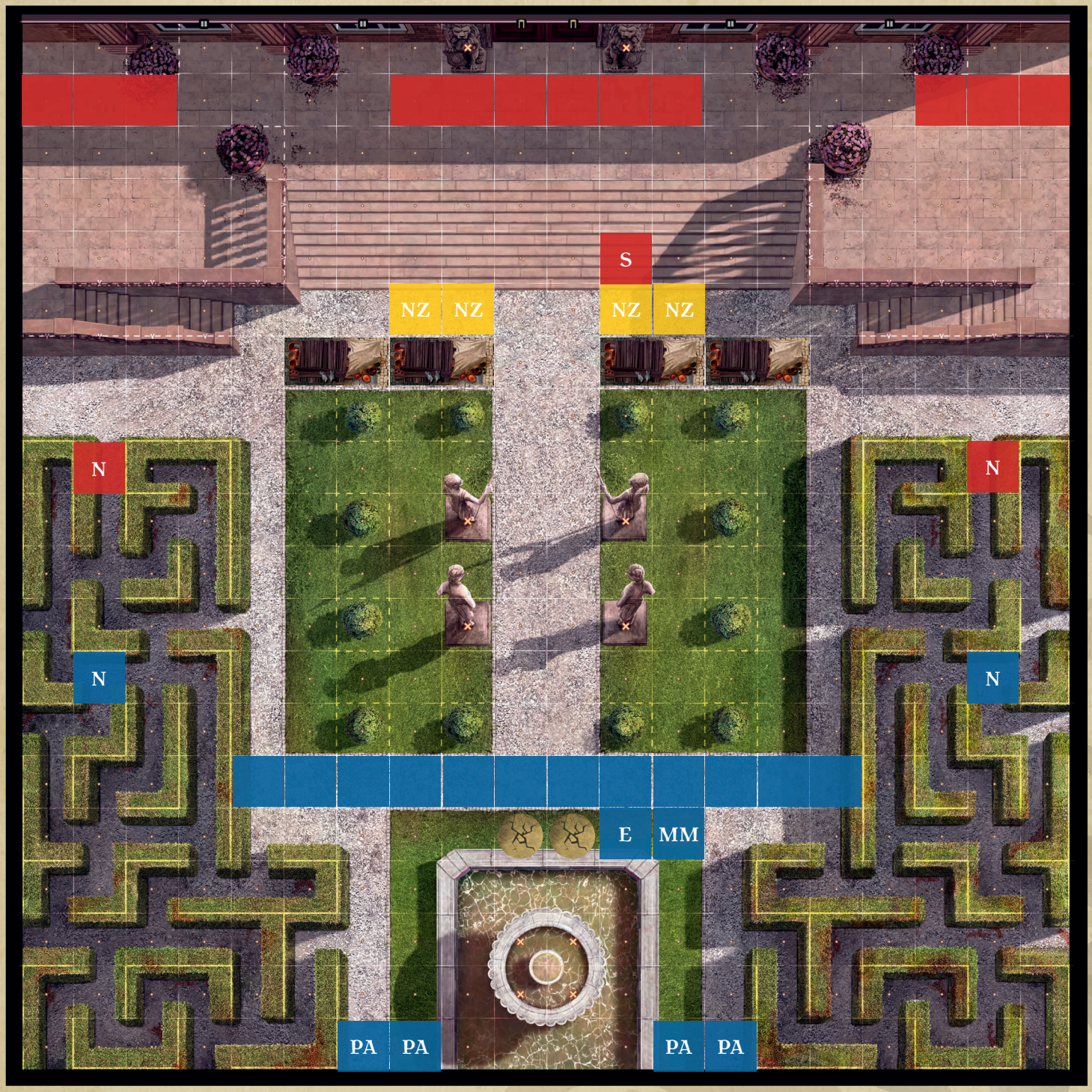
Chmura zasłania słońce. Do końca tury zasięg widzenia wszystkich modeli wynosi 6 pól, a testy biegania mają PT:7.

XVII-XX - Jakieś krzyki.

Postać słyszy krzyk. Wykonaj test Zmysłów o PT:5. Porażka oznacza, że postać straciła koncentrację. W tej turze może wykonać tylko akcję częściową.

XXI-XXIV – To tylko szczury.

Nic się nie dzieje.



Strefa wystawienia Drużyny

N Strefa wystawienia postaci Niepozornych Drużyny

S Strażnik

NZ Nieprzytomni Zbrojni

W tym miejscu może pojawić się demon po zakończeniu scenariusza – jeśli Estera przeżyje

Strefa wystawienia niebieskich

N Strefa wystawienia postaci Niepozornych bandy niebieskiej

E Opętana Estera

MM Madame de Montespan

PA Posiłki Arcywroga

Stragany

ROZDZIAŁ III
SZTURM NA PAŁAC

Arcywróg przy pomocy Opętanej Estery stara się przywołać demona by ten zabił cesarza, Drużyna będzie starała się powstrzymać Opętaną Esterę przed zakończeniem rytuału.

LICZBA GRACZY:

- Arcywróg,
- 2-4 graczy Drużyny.

SKŁAD BAND:

- Jest to kontynuacja scenariusza "Rytuał w ogrodach". Postacie zachowują wszystkie rany i stany, które posiadały pod koniec scenariusza. Jeśli jakaś postać zginęła podczas poprzedniego scenariusza, to nie pojawia się w tym scenariuszu. Każdy z graczy w Drużynie otrzymuje postać pospolitą, dodatkowo każdy z graczy w Drużynie otrzymuje po jednym Zbrojnym. Jeśli graczowi z Drużyny w poprzednim scenariuszu zginął bohater, to może dobrać sobie bohatera w maksymalnym koszcie 5. Jeśli graczowi w poprzednim scenariuszu zginęły wszystkie postacie, to zamiast tego może dobrać jedną postać o maksymalnym koszcie 7.
- Arcywróg otrzymuje demona Caacrinolaasa.

ROZSTAWIENIE:

UWAGA: Plansze sal pałacowych dostawia się do poprzedniej planszy "Rytuał w ogrodach" z zachowaniem wszystkich ustawień.

Wszystkie postacie są rozstawione tak samo, jak zakończyły grę w poprzednim scenariuszu.

Nowotrzymane postacie wystaw na oznaczonych polach.

WARUNKI ZWYCIĘSTWA:

Gra kończy się po upływie ośmiu tur, dojściu demona na dowolne z pól przy sypialni cesarza, albo gdy demon zostanie zabity. Należy wtedy podliczyć punkty zwycięstwa:

- Każda zabita wroga postać pospolita jest warta 1 PZ;
- Każdy zabity wrogi bohater jest wart 2 PZ;
- Jeśli demon dojdzie do drzwi sypialni cesarza, Arcywróg otrzymuje 10 PZ;
- Jeśli demon zostanie pokonany przez Drużynę, to Drużyna otrzymuje 10 PZ.

Strona z największą liczbą PZ jest zwycięzcą. W przypadku remisu, wygrywa strona która zrealizowała zadanie za 10 PZ.

UWAGI:

- W pierwszej turze inicjatywę ma Arcywróg.
- Na potrzeby tego scenariusza Caacrinolaas nie traci punktów mocy za przebywanie w świecie materialnym. Jeżeli demon dojdzie do sypialni cesarza, gra się natychmiastowo kończy. Caacrinolaas nie może podróżować między światami (nie może znaleźć się na planszetce demona).
- Arcywróg w każdej fazie kart dociąga dodatkową kartę Arcywroga (zdarzeń).
- Umiejętności Niepozorność i Atak z zaskoczenia nie działają w tym scenariuszu.
- Na początku scenariusza Arcywróg musi odrzucić wszystkie karty Arcywroga i przetasować talię. W pierwszej turze nie dobiera żadnych kart Arcywroga. Od drugiej tury dobiera je normalnie i może wzywać popleczników, na oznaczonych polach w ogrodzie (patrz Rozdział II, Rytuał w ogrodach). Od piątej tury może przyzywać popleczników na polach na planszy pałacowej (obrona pałacu została przełamana).

NIEOCZEKIWANE KOMPLIKACJE:

I-IV - Niestabilna materia.

Caacrinolaas traci 1 punkt mocy.

V-X - Śliski bruk.

Postać musi wykonać test Zwinności o PT:5. Przy porażce model się przewraca.

XI-XIV – To chyba tędy.

Postać musi wykonać test Inteligencji o PT:5. Przy porażce musi wydać 2 PR, aby poruszyć się jak najdalej w losowym kierunku (użyjcie planszetki straży). W swojej aktywacji może jedynie wykonać akcję częściową.

XV-XVI - Nadnaturalny mrok.

Chmura zasłania słońce. Do końca tury zasięg widzenia wszystkich modeli wynosi 6 pól, a testy biegania mają PT:7.

XVII-XX - Jakieś krzyki.

Postać słyszy krzyk. Wykonaj test Zmysłów o PT:5. Porażka oznacza, że straciła koncentrację. W tej turze może wykonać tylko akcję częściową.

XXI-XXIV – To tylko szczury.

Nic się nie dzieje.

UWAGA!

Zakończenie kampanii: Po rozegraniu scenariusza przeczytajcie zakończenie fabularne z *Księgi Światła s. 20* (Drużyna) i *Księgi Ciemności s. 20* (Arcywróg).

Z Zbrojni

SS Drzwi do sypialni cesarza

PA5 Na tych polach Arcywróg może wystawiać posiłki od 5 tury

Na planszy z aktu III: tutaj Drużyna może wystawić bohaterów i postacie pospolite, otrzymane w tym scenariuszu.