

VIENNA LOCALS

UWAGA: Poniżej prezentujemy zasady specjalne postaci z dodatku Vienna Locals, które nie pojawiły się w zestawie startowym (część z nich możesz już znać z innych dodatków - przede wszystkim Swords of Light and Darkness).

UMIEJĘTNOŚCI:

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 planszетки straży, zamiast odrzucać znacznik straży, przesuń znacznik na torze Hałasu o dwa pola. Postać nie może wszczynać alarmu w Zwarcu.

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 wystawiać 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).

1. 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.
2. 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. ze drugiej tury 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.

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

1. Przegnanie. Nie wymaga akcji – możesz je wykonać za darmo w Fазie Słów, o ile nie wykonywałaś 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, znajdującą 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.

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, działając 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 karą - z uwagi na teren (osłone, narożniki etc.) to jest niewykonalny.
- Małego stworzenia nie atakuje się 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.

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.

Odwrocenie uwagi – Jako akcję, możesz wykonać test przeciwny Charyzmy przeciw Inteligencji wrogiej postaci w polu widzenia i zasięgu 6 pól. Przy sukcesie przeciwnik otrzymuje żeton uniwersalny "rozproszenie". 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 Szaleń Bitemym.

Walka duchowa – Postać może zaatakować dowolną postać przeciwnika znajdującą się w Krainie cieni. Rozstrzygnij natychmiast to starcie - wykonaj przeciwny test Hartu Ducha walczących. Postać może zamiast Hartu Ducha użyć zdolności Wiara, Kabała, albo Czarnoksiężstwo. Postaci otrzymują +1 do tego testu za każdą przyjazną postać

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 planszетки straży), znacznika możesz nie odrzucać/nie przesuwac 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.

VIENNA LOCALS

Below we present the special rules of the characters from the *Vienna Locals* expansion, which did not appear in the *Anno Domini 1666* core set (you may already know some of them from other expansions - primarily *Swords of Light and Darkness*).

SKILLS:

Alarm! – A Character with this rule has a horn, a whistle, or other item that allows him to sound the alarm. Once per turn, if he has line of sight to an enemy character, he may perform a Partial action to sound the alarm. Treat it as if it made a noise like firing (discard 1 Alarm counters). If you play using Alarm board, instead of discarding Alarm Counter, move forward Noise counter by two spaces. A character cannot raise an alarm while in Close Combat.

Alchemy – The Character can brew alchemical potions. At the start of the game the Character receives the number of potions equal to Alchemy rating +2. The potions may not be of higher level than the Alchemy rating. Maximum 1 level III potion and maximum 2 level II potions.

All is Under Control – Once per turn, when your character within line of sight and within 6 spaces of a character with this rule, performs an action that causes a Alarm counter to be discarded (or Noise counter moved forward on the Alarm board, if you play using it) you may choose not to discard the Alarm counter/move forward Noise counter on Alarm board.

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

1. This Character must be placed on a space that would be legal to enter (e.g. not blocked or deep water space). It must be outside enemy Line of Sight. For this deployment Characters (enemy, own and neutral) do not block LOS.
2. The character can be placed in enemy LOS, but must be at least 12 spaces from the enemy. Each level of Stealth and Inconspicuous reduces this distance by one space. For example, a character with Inconspicuous: 1 and Stealth: 2 can be deployed in the LOS and a 9 spaces away from the enemy.

A Character with this skill must be deployed at least 7 spaces from any space holding or marked as possibly holding a scenario item or scenario Character. Its limitation is in force only regarding the space on which the given item or Character starts the game and remains in force even if the item/Character leaves this space. Its distance is reduced by 1 every turn, this means that in the second turn the Character may be deployed 6 spaces from the scenario space; 5 spaces away in third turn and so on.

This character must then activate immediately.

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

Distraction – As a Partial Action, this character may attempt an Opposed Charisma vs Intelligence test against an enemy character within Line of Sight and up to 6 spaces range. If successful, the enemy receives a generic "Distracted" counter. As long as the character has the counter, it may not initiate Combat (it may be attacked, but may not attack itself). In the Action Phase the character must perform a Partial Action in order to remove the marker. The other Partial action may be taken normally. This effect has priority over Battle Rage.

Eristic – Before the game begins, put two generic counters on this character. Once per turn, after resolving a [talking] test that this character participated in (as the lead or supporting character), you may discard one counter to ignore the result and make the test again. All participants must play new cards.

Exorcisms – The Character may perform one of the two possible actions each turn:

1. Banishment. No action required, this may be performed for free in the Interaction phase as long as the Character has not performed Exorcism in the Action phase. Carry out spiritual combat against any non-Inconspicuous Demon or Vampire within line of sight and 6 spaces range. If the Exorcist wins, in addition to suffering Wounds,

the losing Demon must retreat to either the Shadowlands or the Domain (Demon's choice). A losing Vampire must retreat to the Shadowlands or fall prone (Vampire's choice).

2. Exorcism. Full Action, receive 2 MP to spend. Carry out spiritual combat against any Demon or Vampire in the Shadowlands. If the Exorcist wins against a Demon, it must retreat to the Domain.

During all spiritual combats the Character may add the Exorcism score to Fortitude (or any other ability used for the spiritual combat). In addition, while the Character is on the board (in the material world) receives only half damage (rounding down) when losing spiritual combat.

Friends in the Town Guard [X] – When you field a Character with this rule, add X guard tokens to the pool. If there are several Characters with this rule in your band, add as many as the highest level (X) of this rule. Any other character with this rule in your band adds only 1 marker, regardless of the level (X) of the rule.

Hand Me the Musket! – A Hero who has a Servant next to him can use a shoot action (Partial or Full) to fire a Servant's weapon. The hero shoots, but you place the reload counter on the Servant's weapon. As taking and returning the weapon takes time, the shot is fired with an additional modifier of -1 (i.e. when performing the Aimed Shot Action, it is at -1, and the Quick Shot Action with -2 in total). This rule cannot be used for a Defensive Shot Action.

Infectious [X] – Place a generic token on each human character that has suffered at least 1 Wound from this weapon. If the character survives the scenario, make Strength Test with DL: [X] while counting VP. If passed nothing happens. If failed - the character becomes infected and dies or is excluded from the fight for a long time. The opponent gains as much VP for this character as is granted in this scenario for killing a common character. If the scenario does not provide VP for killing such a character, points are not awarded. In a campaign game, a character that fails the test cannot take part in the next scenario.

Lame – May not Sprint or perform Manoeuvres other than Open door.

Spiritual combat – The Character may attack any enemy currently in the Shadowlands. Resolve the struggle immediately by performing an opposed Fortitude test. The Character may select to use their Faith, Kabbalah, or Sorcery rating for the test instead. Both Characters receive +1 to their results for each friendly Character in the Shadowlands. The loser suffers the number of Wounds by which they lost the opposed test, ignoring armour, and may retreat to the Domain for free.

Small Creature – Small creature is treated as counter and item. It's not character and can't perform actions other than: Climb through a Window Manoeuvre, Jump or Climbing Manoeuvre. In case of those actions it doesn't perform test but pass it automatically (it still costs it 2MP). Small creatures starts the game at the same space as owner. When you activate an owner, you can move his creature - at any time before or after the character's move. The small creature does not block the line of sight or movement of the models in any way. It is not blocked by friendly characters and can end its movement on the field with them. He cannot pass through spaces with opposing characters, but ignores their zones of control.

Small Creature has 1 wound and 5 Movement Points.

Fighting with small creatures:

- Small creature is removed when owner is killed/removed from the game.
- Although it's not a character any effects damaging characters on the same space affect also small creature. It can't be Prone or Stunned or affected by effects reducing attributes but receives damage in normal way. It can be shot only if it's the closest target you can draw line of sight. Shooting to small creature is performed with -2 penalty. If there are any possible terrain penalties (like for cover or for crossing corners of the wall) you can't shot at all.
- Small creature can't be attacked in close combat. Instead of it, when an enemy character ends move on the space occupied by small creature draw event card.  – small creature is removed from the game. Any other card: owner must move small creature to any adjacent space not occupied by enemy character. If it's not possible – remove small creature from the game.

Owner can use Small creature's Wits when it's on the 6 spaces range and in line of sight, Small creature can't support in close combat but if it's on the same space as friendly character it provides +1 Modifier.