KRWAWY KSIĘŻYC

Anna i Walery Farkas to bliźnięta z Węgier. Na ich rodzinie ciąży klątwa – część przedstawicieli rodu jest zmiennokształtna. Klątwa dotknęła Walerego, Anna jest od niej wolna. Ich ród pochodzi z Szeszarmy – miasteczka w Transylwanii. Dawniej władał on okolicą, jednak z czasem wymarł. Ojciec Anny i Walerego, ostatni z rodu pan Szeszarmy popierał Rakoczego i zginął w 1660 w walkach z Turkami. Osmanowie zajęli jego włości i przekazali swojemu stronnikowi, ten zaś przepędził matkę z dziećmi. Farkasowie mają obecnie po 20 lat i mieszkają u dalekiej rodziny w Wiedniu. Starają się jakoś związać koniec z końcem najmując się do różnych mniej lub bardziej podejrzanych prac.

ZASADY WYSTAWIENIA:

- Rodzeństwo zawsze trzyma się razem. Umieść w drafcie tylko Annę. Walerego (w obu formach) otrzymuje ten z graczy, który wydraftuje Annę.
- Frakcja Wysłanników Wysokiej Porty nie może ich wystawić. Nie mogą też znaleźć się w bandzie z postacią, która ma przynależność do tej frakcji (nawet jako drugorzędną).
- Postacie wierzące wyczuwają ciążącą na Walerym klątwę. Z tego powodu Walery nie może zostać wystawiony w bandzie w której znajduje się postać z Wiarą: 1 lub więcej.
- Nie możesz wystawić rodzeństwa w tej samej bandzie co postacie z zasadami Wampir, Ghul lub Demon.
- Walery nie kontroluje swoich przemian. W czasie pełni jest wilkołakiem, w czasie nowiu nie jest w stanie się przeobrazić. Dodatkowo nie może się przeobrażać gdy księżyc jest za horyzontem. Wystawiając model możesz:

  1. Zdecydować, że księżyc jest za horyzontem, albo w nowiu. Walery działa wtedy jak każdy człowiek i nie może się przemieniać. Jego koszt wynosi wtedy 5, dzięki czemu możesz wystawiać go w większej liczbie scenariuszy. Może też wtedy zostać wystawiony w bandzie z postacią wierzącą.
  2. Zdecydować, że księżyc znajduje się w pełni – Walery zaczyna grę w formie wilkołaka i ma koszt 8.
  3. Zdecydować, że księżyc jest w innej fazie – Walery ma wtedy koszt 9 i może normalnie się zmieniać w wilkołaka w trakcie gry.

Chłopi to dodatkowe postacie pospolite Wiedeńczyków, które możesz dorzucić do draftu.

ZASADY SPECJALNE:

Amant – Gdy postać używa umiejętności [rozmowa] przeciw postaci przeciwnej płci (męskiej/żeńskiej), jeśli karta początkowa testu tej umiejętności to Ω, dodaj +1 do wyniku testu. Jeśli karta ta to ♥, zamiast tego dodaj +2.

Berserker – Ta postać zawsze liczy się jako atakująca w walce wręcz. Nie może unikać walki. Jeśli walczą dwie postacie z tą zasadą, jej efekty się znoszą i atakującym zostaje postać aktywna według normalnych zasad. Przy walce dwóch berserkerów nie może też dojść do walki nierozstrzygniętej – remisy traktuje się jako ponowienia (nie zużywa to znacznika parowania).

Bestia – Postać z tą zasadą przestaje być traktowana jak człowiek, na potrzeby zasad specjalnych etc. Nie może brać udziału w [rozmowach]. Jest niewrażliwa na ataki typu [rozmowa]. Nie może podnosić przedmiotów.

Naturalny – Ekwipunku z tą zasadą nie można usunąć z postaci (choć dalej może być ignorowany przez różne zasady specjalne).

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

Niskie cięcie – Podczas walki wręcz, jeśli karta początkowa tej postaci to Ω, otrzymuje +1 do sumy walki, a przeciwnik -1 do prób parowania tego ataku.

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.

Omijanie [X]–Przeciwnik otrzymuje karę -X do testów parowania.

Parowanie: +X–postać używająca tej broni (także w drugim ręku) otrzymuje +1 do testów parowania.

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

Regeneracja [X]–W fazie kart każdej tury odzyskuje [X] ran.

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

Składnik [X]–Możesz odrzucić, gdy rzucasz czar w Fazie Akcji albo Słów. Dobierz X dodatkowych kart magii. Możesz użyć jednego składnika na Fazę.

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

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

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

Szał bitewny–Jeżeli postać odniesie 4 lub więcej ran albo poświęci akcję częściową na odurzenie się (można ją wykonać w zwarciu), wpada w szał bitewny do końca gry (pozostaje w nim nawet jeżeli się uleczy). Otrzymuje następujące modyfikatory:

1. Otrzymuje zasadę Berserker i do końca gry zachowuje się jak postać niezależna, której celem jest atakowanie wręcz najbliższej wrogiej postaci.
2. Hart Ducha postaci wynosi 3.
3. W walce wręcz otrzymuje ona +1 do sumy walki
4. Otrzymane w walce wręcz obrażenia (i tylko w walce wręcz), po redukcji o wartość ew. pancerza są zmniejszane o 1, ale nie poniżej 1 (czyli jeśli postać miałaby otrzymać tylko jedną ranę w walce wręcz, to i tak ją otrzymuje).
5. Jej Fechtunek wynosi 0, nie może korzystać ze znaczników Parowania

Szuler–Przed zakupem ekwipunku dodatkowego możesz pociągnąć liczbę kartę magii równą sumie wartości Szulerów Twoich postaci. Kolory kart mają następujące efekty:

–masz o 1 krajcar mniej na ekwipunek,

–brak efektu,

–masz o 1 krajcar więcej,

–masz o 2 krajcary więcej.

Wartości się sumują.

Wielkolud–Ta postać nie może wykonywać manewru przejście przez okno.

Wilkołak–Postać z tą zasadą przestaje być traktowana jak człowiek, na potrzeby zasad

specjalnych etc. Gdy przekroczy próg ciężkich ran, automatycznie przyjmuje formę wilkołaka. Zachowuje wszystkie znaczniki (ran, trucizny etc.). Jeżeli atak przeciwnika go zabije w ludzkiej formie, do przemiany nie dochodzi. Może też zamienić się z własnej woli – wymaga to akcji częściowej, może ją wykonać będąc w zwarciu. Jeżeli po zmianie w wilkołaka spełnione są warunki szału bitewnego (postać straciła 4 lub więcej ran) to oprócz przemiany postać do końca gry wpada w szał bitewny.

SCENARIUSZE

WIELKANOC UMARŁYCH

Przyjaciółka Anny, Cyganka Agnes, została oskarżona o próbę zabójstwa kapitana straży i skazana na śmierć. Jej młodszy brat zaalarmował Annę i Walerego. Razem postanowili uwolnić dziewczynę. Anna uważa, że Agnes padła ofiarą zemsty odrzuconego kochanka – sędziego Fröllicha. Ekipa ratunkowa dociera pod szubienicę w ostatniej chwili. Kat właśnie powiesił Cygankę, nim jednak zebrany tłum doczekał się jej śmierci przez uduszenie, głowę oprawcy rozbił pocisk z procy, a na szubienicę wskoczyła Anna i odcięła przyjaciółkę. To jednak nie koniec – trzeba jeszcze uciec przed rozwścieczonym tłumem.

SKŁAD BANDY:

- Czerwony: Jako modele początkowe – Sędzia Fröllich (Mieszczanin), 2 Chłopów, 2 Zbirów, Zbrojny z glewią. Dowolni Chłopi, Zbiry i Zbrojni jako posiłki
- Niebieski: Anna, Walery, Urwis, Cyganka

Wszystkie postaci niebieskich, oraz sędzia traktowane są jako bohaterowie – nie wykonują testów Morale gdy zostaną ciężko ranne, oraz liczą się za 2 punkty zwycięstwa.

Walery zaczyna jako człowiek i może normalnie zmieniać się w wilkołaka.

ROZSTAWIENIE PLANSZY I POSTACI:

Ustaw postacie zgodnie z mapą. Najpierw wszystkie postacie ustawia czerwony, następnie niebieski. Na polach oznaczonych „P" czerwony kładzie po 1 znaczniku uniwersalnym.

Na początku każdej tury, z wyjątkiem pierwszej, czerwony może wystawić jedną postać (dowolnego Zbira, Zbrojnego albo Chłopa) na dowolnym z pól oznaczonych znacznikiem. Po wystawieniu postaci znacznik należy zdjąć (zatem nie można wystawić modeli dwa razy na tym samym polu.

Gra trwa 7 tur (albo do czasu śmierci lub ucieczki Cyganki – patrz dalej) po których nastaje noc. Możesz położyć obok planszy wymaganą ilość znaczników.

WARUNKI ZWYCIĘSTWA:

Po zakończeniu gry oblicz zdobyte przez graczy punkty zwycięstwa:

- 1 PZ za każdego zabitego Zbira, albo Zbrojnego,
- zabicie Chłopów nie zapewnia PZ
- 2 PZ za zabicie Anny, Walerego, Urwisa albo sędziego Fröllicha
- Jeżeli Cyganka ucieknie za planszę niebieski otrzymuje 5 PZ (patrz: Uwagi)
- Jeżeli Cyganka zginie, albo na koniec gry znajduje się w obrębie szubienicy (patrz mapa), czerwony otrzymuje 5 PZ, jeżeli znajduje się w innym miejscu na planszy, czerwony otrzymuje 2 PZ.

Gracz z większą liczbą Punktów Zwycięstwa wygrywa. Jeżeli gracz otrzymał 5 PZ za Cygankę (np. za jej zabicie czy ucieczkę) to wygrywa też ewentualne remisy. W pozostałych przypadkach gra może zakończyć się remisem.

UWAGI:

- Inicjatywę w pierwszej turze losuje się normalnie.
- Każdy z graczy ciągnie na początek po 3 karty, a później po 3 karty co turę.
- Gdy Cyganka zginie gra natychmiast się kończy.
- Cyganka i Anna nie mogą korzystać z Niepozorności (także takiej uzyskanej dzięki przedmiotom).
- Cyganka spadając ze sznura skręciła kostkę. Nie może biegać.
- Niebieski musi uciec Cyganką za planszę. Uciec może na dwa sposoby:

  a. Przez jaskinię. Gra kończy się gdy model Cyganki wejdzie do jaskini. Niebieski otrzymuje wtedy 5 punktów.

  b. Przez dowolną krawędź. Połóż na polu przez które Cyganka opuściła plansze znacznik uniwersalny. Niebieski otrzymuje 5 punktów, ale gra jeszcze się nie kończy. Każdy model czerwonego, który opuści planszę, przez oznaczone pole, albo dowolne sąsiednie, w tej samej turze co Cyganka daje czerwonemu 2 punkty. Każdy który zrobi to w kolejnej turze – 1 punkt. Na koniec tury następującej po opuszczeniu planszy przez Cygankę gra się kończy. Maksymalnie czerwony może dostać za to 10 punktów.

Cyganka

A Anna

Sędzia

Pola, na których wystawia się dowolny model

P Pola, na których wystawia się posiłki

Pola, z których można uciec do jaskiń

Obręb szubienicy (patrz *Warunki zwycięstwa*)

P
P
A
P
P

ŁOWY

Nawet myśliwy może stać się zwierzyną. Walery czuł zbliżającą się pogoń. Musiał się spieszyć. Wiedział, że wkrótce księżyc skryje się za horyzontem, a wraz z nim skończy się przemiana i na powrót stanie się zwykłym człowiekiem. Nagim, bezbronnym i osłabionym przemianą. Jeżeli dopadną go w tym stanie...

SKŁAD BANDY:

- Czerwony: Jako modele początkowe – Mieszczanin, 2 Chłopów, Zbrojny z glewią i Zbrojny z pistoletem. Dowolni Chłopi, Zbiry i Zbrojni jako posiłki
- Niebieski: Anna, Walery

Walery zaczyna grę jako wilkołak. W tym scenariuszu Walery nie może wpaść w Szał Bitewny. Walery nie może przemienić się w człowieka.

ROZSTAWIENIE PLANSZY I POSTACI:

Ustaw stragany, stoły, skrzynie i postacie zgodnie z mapą. Najpierw wszystkie postacie ustawia czerwony, następnie niebieski. Na polach oznaczonych „P" czerwony kładzie po 1 znaczniku uniwersalnym.

Na początku każdej tury, z wyjątkiem pierwszej, czerwony może wystawić jedną postać (dowolnego Zbira, Zbrojnego albo Chłopa) na dowolnym z pól oznaczonych znacznikiem. Po wystawieniu postaci znacznik należy zdjąć (zatem nie można wystawić modeli dwa razy na tym samym polu.

Gra trwa 8 tur (albo do czasu śmierci lub ucieczki Walerego – patrz dalej) po których zachodzi księżyc a Walery zmienia się w człowieka. Przemiana osłabi go tak bardzo, że przez jakiś czas nie będzie mógł uciekać. Możesz położyć obok planszy wymaganą ilość znaczników.

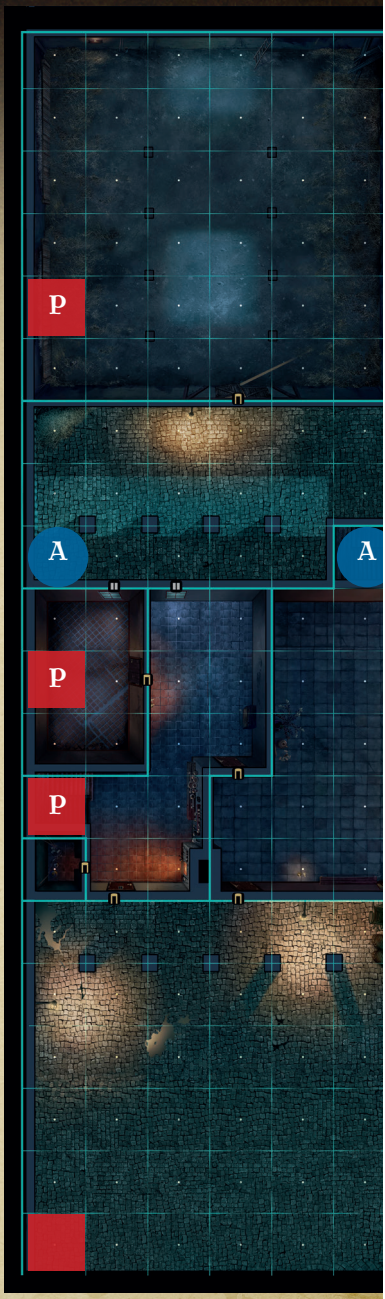
WARUNKI ZWYCIĘSTWA:

Po zakończeniu gry oblicz zdobyte przez graczy punkty zwycięstwa:

- 1 PZ za każdego zabitego Zbira, albo Zbrojnego,
- zabicie Chłopów nie zapewnia PZ
- 3 PZ za zabicie Anny
- Jeżeli Walery ucieknie za planszę Niebieski otrzymuje 5 PZ
- Jeżeli Walery zginie, albo na koniec gry znajduje się na planszy, Czerwony otrzymuje 5 PZ.
- Gracz z większą liczbą Punktów Zwycięstwa wygrywa. Jeżeli gracz otrzymał 5 PZ za Walerego (np. za jego zabicie czy ucieczkę) to wygrywa też w przypadku remisu. W pozostałych przypadkach gra może zakończyć się remisem

UWAGI:

- Inicjatywę w pierwszej turze ma niebieski.
- Każdy z graczy ciągnie na początek po 2 karty, a później po 2 karty co turę.
- Gdy Walery zginie gra natychmiast się kończy.
- Walery w formie wilkołaka nie może otwierać drzwi. Może je tylko wyważać (PT: 7).
- Niebieski musi uciec Walerym za planszę przez jedno z oznaczonych pól. Po opuszczeniu planszy przez Walerego Niebieski otrzymuje 5 punktów, ale gra jeszcze się nie kończy. Każdy model czerwonego, który opuści planszę, przez oznaczone pole, w tej samej turze co Walery daje czerwonemu 2 punkty. Każdy który zrobi to w kolejnej turze – 1 punkt. Na koniec tury następującej po opuszczeniu planszy przez Walerego gra się kończy. Maksymalnie czerwony może dostać za to 10 punktów. Jeżeli Walery opuści planszę w ósmej turze to gra trwa jeszcze jedną turę.



Pola na których wystawia się Wilkołaka (W) i Annę (A)

Pola, na których wystawia się dowolny model

P Pola, na których wystawia się posiłki

Pola, z których Walery musi opuścić planszę.

Skrzynia

Stragan

P
P
P
A
A
W