

GABINET
OSOBLIWOŚCI

Zestaw „Gabinet osobliwości” zawiera unikalne modele i zasady wzbogacające rozgrywkę. Postacie te nie tworzą osobnej, samodzielnej bandy, a jedynie stanowią uzupełnienie dla już istniejących. Zestaw zawiera następujące postacie:



Newton i Monstrum

Genialny naukowiec Izaak Newton i jego dzieło – pierwsza istota obdarzona sztucznym życiem. Monstrum jest inteligentne, choć lekko szwankuje na umyśle. Jednak może to być tylko kwestia czasu nim Monstrum przypomni sobie dawne życie, poukłada wszystko w głowie i zbuntuje przeciwko stwórcy...

W zestawie otrzymujesz Kartę Newtona i 2 karty Monstrum – Posłuszne Monstrum i Zbuntowane Monstrum. Odłóż kartę Posłusznego Monstrum na bok. Do puli postaci do draftu włóż Newtona i Zbuntowane Monstrum.

- Jeżeli wśród 6 wylosowanych najemników jest Zbuntowane Monstrum to nie można wystawić Posłusznego Monstrum.
- Jeżeli Zbuntowanego Monstrum nie ma w puli, a jest Newton, to gracz, który wydrafuje Newtona bierze odłożoną na bok kartę Posłusznego Monstrum do swojej puli postaci.
- Jeżeli wśród 6 wylosowanych najemników jest zarówno zbuntowane Monstrum, jak i Newton, to gracz nie może wydrafować

obu, chyba że jest to ostatnia karta do draftowania.

Zbuntowanego Monstrum i Newtona nie można nigdy wystawić w jednej bandzie.



Ojciec Maksymilian

Jezuita, były żołnierz papieskiej gwardii szwajcarskiej a obecnie egzorcysta.

Maksymilian może zostać wystawiony przez frakcję Łowcy Potworów, albo jako najemnik w innych frakcjach. Nie może zostać wystawiony w jednej bandzie z postacią z zasadą Czarnoksiężstwo, Kabała, Wampir, Ghul, Wilkołak albo Demon.



Faust

Doktor teologii, astrologii i medycyny uniwersytetu w Wittenberdze. 20 lat temu zawarł pakt z samym Lucyferem. Od tego czasu Mefistofeles, jeden z demonów, został oddelegowany by mu służyć.

Faust może zostać wystawiony jako najemnik na standardowych zasadach. Gracz do którego puli trafił otrzymuje wraz z nim kartę Cyrograf (Mefistofeles).

Faust wróżąc korzysta z tabeli Astrologii i Numerologii.



Sukkub

Sukkub to demon męskich żądz. Potrafi przybrać postać pięknej kobiety, lecz wygląd ten to iluzja. Sukkub jawi się każdemu mężczyźnie jako najpiękniejsza kobieta, którą spotkał, albo taką, którą widział i skrycie

pożąda. Za iluzją kryje się jednak prawdziwa forma pokrytego łuską i uzbrojonego w długie i ostre szpony demona.

Sukkuba wystawia się jak każdego demona (patrz zasady demonów).



Mefistofeles

Mefistofeles twierdzi, że dawniej był aniołem Pana i dane mu było oglądać oblicze samego Boga. Sprzymierzył się jednak z Lucyferem i został strącony do piekła. Od tej pory, potępiony, musi służyć Lucyferowi. Przemierza zatem ziemię w poszukiwaniu ludzi gotowych sprzedać duszę w zamian za chwilę sławy, wiedzę lub zaszczyty. Obdarza ich tym wszystkim, a gdy czas się wypełni przychodzi po umówioną zapłatę. Mefistofeles potrafi przybrać dowolną postać ludzką. My przedstawiliśmy go w ubiorze z lat 80. XVI w. Wtedy to po raz pierwszy wystawiona została sztuka Marlowa „Tragiczna historia życia i śmierci doktora Fausta”

O ile nikt nie wydraftuje Fausta, to Mefistofeles wystawia się tak, jak każdego demona (patrz zasady demonów).

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, węzowy 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. Demony posiadają cechę Moc – patrz umiejętność Demon.

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 wystawić można tylko w scenariuszach bitewnych. Aby wystawić demona potrzebny jest człowiek z zasadą Czarnoksięstwo albo z dołączonym cyrografem. Nie włączaj demonów do drafftu. Po zakończeniu drafftu 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. na przemian aż skończą się karty demonów.

Po zakończeniu tego draftu demonów gracze mogą je wystawić. Na każdą postać z zasadą Czarnoksiężstwo 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, praworządnej, albo mającej Wiarę! lub więcej. Postać może mieć tylko jeden cyrograf. Postać ma pakt z demonem, zatem gdy ona zginie, demon natychmiast porwywa 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 demona wystawianego przez maga znajduje się na karcie demona. 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. Przegrany demon (taki który straci wszystkie Punkty Mocy), jest wart na koniec gry 3 PZ dla gracza, który go przegrał. 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.

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 w Krainie cieni.

Przegrany otrzymuje tyle ran o ile przegrał test przeciwny. Rany te ignorują pancerz. Przegrany może za darmo uciec do Domeny.

UMIĘTNOŚCI POSTACI

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, lub w polu widzenia przeciwnika, ale co najmniej 12 pól od niego. Wystawiona postać może natychmiast się aktywować.

Demon – Postać z tą zasadą nie jest traktowana jak Człowiek. Oprócz tego dotyczy ją szereg dodatkowych zasad:

1. Demony zamiast progów ran mają Moc. Należy ją traktować podobnie jak zwykłe rany – tzn. gdy demon zostanie zraniony w świecie materialnym to traci tyle Punktów mocy, ile ran by otrzymał. Podobnie jak w przypadku ran, Moc ma dwie wartości, ale oznaczają one co innego. Wyższa oznacza maksymalną Moc którą Demon może dysponować, a niższa to wartość Mocy, z jaką zaczyna grę. Moc Demona rośnie, gdy ten wykonuje akcje regeneracji w Domenie, a maleje gdy używa demonicznych umiejętności, materializuje się, otrzymuje rany etc. Gdy Moc Demona spadnie do 0, zostaje przegrany – usuń go z gry. Demon może się zdematerializować 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.

Aktualny poziom Mocy demona możesz oznaczyć znacznikami ran, tylko w tym przypadku znaczniki pokazują ile Mocy demon posiada i gdy Moc maleje (np. w wyniku otrzymania ran) odpowiednią ilość znaczników należy odrzucić.

2. Demon jest całkowicie odporny na zasady: Trucizna, Pchnięcie w serce i zasady Nocy.
3. Demon zamiast normalnej karty postaci ma planszke demona. Jest ona podzielona na dwie strefy – Krainę Cieni i Domenę. Na początku gry wystawia się go na tej planszce w dowolnej ze stref.
4. Aktywując Demona znajdującego się na swojej planszce, 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 aktywacji, tylko wystawia postać demona natychmiast. Po jego wystawieniu przysługuje Ci wykonanie 1 Akcji Pełnej albo 2 Częściowych. Po materializacji demon ma cechy widoczne po prawej stronie planszki Demona. Jeżeli zostanie zaatakowany i zraniony to traci punkty mocy. W każdej kolejnej Fazie Działań, gdy aktywujesz zmaterializowanego demona, musisz zapłacić zapisaną na jego karcie ilość Punktów Mocy, albo się zdematerializować. Po takiej dematerializacji umieść demona w Krainie Cieni albo Domenie; możesz wykonać jedną z akcji dostępnych w danej strefie.

Demoniczne uwodzenie – Rozpatrz jak umiejętność Uwodzenie (patrz *Instrukcja gry* s.33), ale po zdjęciu ze stołu demona nie uznaje się za zabitego. Zamiast tego umieść model demona na jego karcie w Krainie Cieni. Demon może uwodzić zarówno mężczyzn ♂ jak i kobiety ♀. Potraktuj go na czas tego uwodzenia jakby miał płeć przeciwną do uwodzonego (na potrzeby umiejętności Uwodzenie, oraz umiejętności uwodzonych postaci).

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 przeciwnego.

Egzorcyzmy – Postać z tą zasadą może 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 Demonom 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 Demonom lub Wampirem w Krainie Cieni. Jeżeli Egzorcysta wygra z Demonom 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 świetle materialnym) otrzymuje tylko połowę (zaokrąglając w dół) obrażeń, gdy przegra walkę duchową.

Geniusz – W testach Inteligencji (przeciwnych i prostych), zagrywa dodatkową kartę z talii i wybiera dowolną z zagranych kart.

Ludzka postać – Demon może przybrać całkowicie ludzki wygląd. Może wtedy używać Charyzmy do rozmowy, otrzymuje znacznik Niepozorności i nie wywołuje strachu. Wystawiając demona na planszę musisz zdecydować czy ma ludzką czy demoniczną postać. Postać ludzką może zamienić na demoniczną (traci

wtedy Niepozorność i możliwość rozmowy, zyskuje Strach) ale nie z powrotem (chyba że przy ponownej materializacji). Utrata znacznika Niepozorności nie jest równoznaczna z przyjęciem demonicznej postaci.

Niemy – Może uczestniczyć w [rozmowie] tylko wtedy, kiedy jest bezpośrednim celem takiej umiejętności. Oznacza to, że nie może inicjować [rozmów] ani ich wspierać.

Odwet [X] – Jeżeli model przegra walkę (nie zremisuje), ale przeżył, przed wycofaniem modelu rzuci 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.

Pakt z Lucyferem – Faust poprzez Mefistofelesa zawarł pakt z samym władcą demonów – Lucyferem. Aby umowa się wypełniła, Faust nie może zginąć przed upływem 24 lat.

1. Demony nie mogą atakować i nie ranią Fausta. Jeżeli on sam zaatakuje demona i przegra, jest uważany za przegranego i wycofuje się zgodnie z normalnymi za-

sadami, ale zadawane rany są zmniejszane do zera.

2. Kiedy Faust otrzyma trafienie, które by go zabiło, nie dochodzi do śmierci. Któryś z demonów wysłanych przez Lucyfera do pilnowania doktora natychmiast porwuje Fausta i zabiera w bezpieczne miejsce. Zdejmij model Fausta ze stołu. Nie usuwaj znacznika straży. W punktacji na koniec gry potraktuj to tak, jakby zginął model pospolity a nie znaczny. Wszystkie przedmioty scenariuszowe trzymane przez Fausta zostają na planszy (ach te diabelskie sztuczki...).

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.

Tępy [Postać] – Traktuj Inteligencję tej postaci jako o 1 niższą, niż wydrukowana (może to oznaczać wartość ujemną). Jeżeli ta postać nie ma w polu widzenia wskazanej [Postaci], nie może być Twoją pierwszą aktywowaną postacią w danej turze (chyba że jest jedyną postacią w bandzie).



ASTROLOGIA I NUMEROLOGIA

I-II Poznanie przyszłości	Obejrzyj 3 karty z wierzchu swojej talii gracza i odłóż je w dowolnej kolejności.
III Wycucie chwili	W następnej turze należy pominąć fazę inicjatywy. Zamiast tego gracz rozpatrujący ten efekt decyduje, kto w kolejnej turze będzie miał Inicjatywę. Jeżeli przeciwnik będzie miał tę samą wróżbę, ich działanie się znosi.
IV Potężna przepowiednia	Natychmiast dociągnij 2 karty na rękę. Jeżeli masz pełną rękę musisz odrzucić odpowiednią liczbę. Możesz odrzucić kartę, którą dociągnąłeś.
V-VI Przepowiednia	Natychmiast dociągnij kartę na rękę. Jeżeli masz pełną rękę musisz odrzucić którąś z kart. Możesz odrzucić kartę, którą dociągnąłeś.
VII Szczęściarz	Położ znacznik przy karcie wróżącego modelu. Możesz go użyć (odrzucić) w momencie, gdy zagrywasz kartę z talii. Weź 3 karty i zagraj wybraną, a pozostałe wtasuj do talii.
VIII Przekreślenie wrogich zamiarów	Obejrzyj karty, które przeciwnik ma na ręku. Następnie możesz wybraną z nich odrzucić.
IX Nauka z przeszłości	Przeszukaj stos kart odrzuconych, weź z niego 2 karty i wtasuj do talii.
X Potężny dobry omen	Położ znacznik przy karcie wróżącego modelu. Możesz go użyć (odrzucić) w momencie, gdy model mający w polu widzenia wróżbitę lub on sam wykonuje test. Otrzymuje modyfikator +2 do testu.
XI-XII Wycucie przeciwnika	Obejrzyj karty, które przeciwnik ma w ręku.
XIII Wizja własnej śmierci	Wróżbita musi zdać test Hartu Ducha PT7 lub mdleje (zostaje Ogłuszony). Jeżeli przynajmniej jeden z wylosowanych efektów to „Wizja własnej śmierci”, nie możesz wybrać efektu „Gwiazdy milczą”.
XIV-XV Dobry omen	Położ znacznik przy karcie wróżącego modelu. Możesz go użyć (odrzucić) w momencie, gdy model mający w polu widzenia wróżbitę lub on sam wykonuje test. Model otrzymuje modyfikator +1 do testu.
XVI Chaos	Wszyscy gracze muszą przetasować swoje talie kart losu.
XVII-XXIV Gwiazdy milczą	Nic się nie dzieje.

