SCENARIUSZE DLA 3-4 GRACZY

WSTĘP

Rozgrywka, którą nazywamy trzy- i czteroosobową, to tryb inny niż tryb Arcywroga. Nie ma w niej jednego przeciwnika działającego na innych zasadach i drużyny współpracującej przeciw niemu. Gracze będą walczyć jak równy z równym, czyli poniekąd tryb ten jest bliższy grze standardowej, jednak ze względu na większą liczbę uczestników wymagane są także pewne zmiany w zasadach.

USTALENIE KOLEJNOŚCI GRACZY

Po wybraniu scenariusza należy ustalić kolejność graczy. Należy to zrobić już na tym etapie, ponieważ ustalona kolejność i wybrane kolory będą istotne podczas dalszych kroków przygotowania scenariusza.

Każdy z graczy dobiera po jednej karcie z przetasowanej talii zdarzeń. Osoba, która wylosowała najniższą wartość, zostaje pierwszym graczem. Następnie kolejność graczy ustalana jest zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Opcjonalnie, jeśli graczom zależy na większej losowości i nie przeszkadza im zamieszanie logistyczne, można pozamieniać się miejscami przy stole tak, aby siedzieć w rosnącej kolejności wylosowanych kart.

Ustalona w ten sposób kolejność obowiązuje aż do rozpoczęcia scenariusza, czyli podczas wyboru koloru gracza (do znanych już niebieskiego i czerwonego dochodzą biały i czarny), draftu i rozstawienia scenariusza.

Uwaga: podczas draftu kolejność jest odwrócona, czyli jako pierwszy postać wybiera gracz ostatni w kolejności, a następnie gracze w kolejności odwrotnej do ruchu wskazówek zegara.

INICJATYWA

Przy grze na 3-4 graczy Inicjatywę w turze określa się podobnie jak przy grze z dwoma graczami, czyli przez zagrywanie kart z talii lub ręki podczas fazy Inicjatywy. Jeżeli między dwoma lub więcej graczami dojdzie do remisu, w „dogrywce" biorą udział tylko gracze, którzy zremisowali. Ostateczny zwycięzca przejmuje Inicjatywę i decyduje, który z graczy ma aktywować swój model jako pierwszy. Gdy ten wykona aktywację, kolejka przechodzi na gracza siedzącego po jego lewej stronie. Oznacza to, że nieistotne jest, kto zajął drugie i kolejne miejsca w fazie Inicjatywy. Kolejność zawsze idzie w lewo. Obowiązuje ona podczas pozostałych faz. Posiadacz Inicjatywy decyduje o kolejności przeprowadzania testów morale.

Tak jak w grze standardowej, gracz z najmniejszą liczbą figurek na planszy ma prawo do opóźniania swojej ostatniej aktywacji. Przy większej liczbie graczy procedura wygląda następująco:

Jeśli miałbyś właśnie aktywować swoją ostatnią nieaktywowaną jeszcze postać, sprawdź, czy w tej chwili masz najmniej figurek na planszy. Jeżeli wszyscy pozostali gracze mają więcej figurek niż Ty, możesz spasować. Jeżeli co najmniej jeszcze jeden gracz ma tyle samo figurek, to żaden z Was nie może opóźnić aktywacji.

Przykład: Gracz czerwony ma na planszy 2 figurki, gracz niebieski tyle samo, a gracz biały tylko jedną. Kiedy przychodzi kolej na białego, ten może opóźnić swoją aktywację. W swojej aktywacji postać czerwona strzela do jednej z niebieskich i ją zabija. Gracz niebieski ma już tylko jedną figurkę, ale aby mógł spasować, wszyscy pozostali gracze musieliby mieć więcej postaci od niego. Musi zatem się aktywować. Gracz biały również jest zmuszony do aktywacji, ponieważ nie jest już „samodzielnym liderem" w najmniejszej liczbie postaci.

KAŻDY NA KAŻDEGO

W grze nie ma sojuszy. Gracze mogą umawiać się, że coś zrobią wspólnie, ale nic nie obliguje ich do dotrzymania umowy. Mogą łamać dowolne dane sobie przysięgi bez żadnych konsekwencji. Co więcej, postacie jednego gracza traktują postacie wszystkich pozostałych graczy jak wrogie. Gracz nie ma na to wpływu i żadna umowa między graczami nie może tego zmienić. Oznacza to, że postacie należące do różnych graczy znajdujące się na sąsiednich polach są traktowane jak będące w zwarciu, ich pola kontroli blokują ruch modeli każdego z pozostałych graczy etc. niezależnie od umów „nad stołem".

Postacie należące do różnych graczy nie mogą wspierać się w walce. Oznacza to, że jeżeli postać niebieskiego ma z jednej strony postać czerwonego, a z drugiej czarnego, to nie musi się obawiać żaden z przeciwników nie otrzyma modyfikatora za wsparcie.

W grze na 3-4 graczy można opuścić strefę kontroli wroga, jeśli ten jest w zwarciu niekoniecznie z postacią przyjazną, ale też z postacią gracza trzeciego.

W tej walce żadna z postaci nie otrzymuje modyfikatorów za wsparcie.

Zagłoba może się aktywować i odejść pozostawiając Portosa i Siegfrieda w zwarciu.

Gracze nie mogą pokazywać sobie kart (ale mogą o nich rozmawiać), zagrywać ich na cudze postacie, ani wzmacniać cudzych wyników w testach.

PUNKTACJA

Punkty za zabicie przeciwnika (czyli w większości scenariuszy 1 PZ za postać pospolitą i 2 PZ za bohatera) otrzymuje gracz kontrolujący postać, która zadała śmiertelne rany (w walce wręcz, strzelając, używając umiejętności specjalnych, czarów itd.), spowodowała jej ucieczkę poza planszę, poddanie się lub w inny sposób usunęła ją z gry.

W przypadku postaci, które uciekły z planszy po niezdanym teście Morale, albo nie zdały tego testu gdy opuściły planszę, punkty za nie otrzymuje ten z przeciwników, którego model znajduje się najbliżej uciekającego modelu. W przypadku gdy jest kilku takich graczy, żaden z graczy nie otrzymuje punktów.

NÓŻ W PLECY

Żeby dodatkowo zachęcić do wbijania przysłowiowego noża w plecy, gracz otrzymuje dodatkowe punkty zwycięstwa, jeżeli wśród zabitych przez jego postacie modeli znajdują się modele kilku jego przeciwników. Wybierz najwyższą z wartości zależnie od spełnianych warunków.

3 GRACZY	4 GRACZY
1 PZ jeżeli wśród zabitych są postacie obu przeciwników	1 PZ jeżeli wśród zabitych są postacie dwóch spośród przeciwników
2 PZ jeżeli wśród zabitych są bohaterowie obu przeciwników	2 PZ jeżeli wśród zabitych są postacie wszystkich trzech przeciwników
	3 PZ jeżeli wśród zabitych są bohaterowie wszystkich trzech przeciwników

DRAFT

Aby zapewnić sprawiedliwy podział dostępnych postaci, do draftu spośród Wiedeńczyków należy najpierw wylosować liczbę kart podzielną przez liczbę graczy. To samo należy zrobić z Najemnikami. Jeśli Najemników jest dostępnych mniej, niż graczy, Najemnicy nie biorą udziału w scenariuszu.

Przykład: jeśli dostępnych jest 9 Wiedeńczyków i 6 Najemników, w grze trzyosobowej wszyscy wchodzą do draftu. W grze czteroosobowej do draftu trafia tylko 8 Wiedeńczyków i 4 Najemników.

Draft wykonuje się w prawą stronę – od ostatniego gracza do pierwszego (odwrotnie do kolejności wystawiania modeli).

TALIE KART

- Każdy z graczy ma swoją talię gracza, tak jak przy rozgrywce na 2 graczy.
- Talia Zdarzeń i Magii pozostają niezmienione – każda liczy po 24 karty.

GRANIE ZESPOŁOWE

Gracze mogą zdecydować się zagrać scenariusz na 4 osoby dzieląc się na dwa dwuosobowe zespoły. W takiej sytuacji skorzystaj z następujących zasad:

1. Postacie z tego samego zespołu traktują się jako przyjazne, nawet gdy są kierowane przez różnych graczy.
2. Po grze sumuje się uzyskane przez graczy z każdego z zespołów punkty zwycięstwa. Zespół, który ma ich więcej, staje się zwycięzcą.
3. Gracze siadają tak, żeby gracz jednego zespołu miał po swojej lewej ręce gracza z drugiego zespołu. Tym samym aktywacje graczy z tego samego zespołu są przedzielone aktywacją któregoś przeciwnika.
4. Gracze mogą zagrywać karty, aby wzmacniać testy swoich sojuszników. Nie mogą za to przekazywać sobie kart ani zagrywać ich na postacie sojusznika jako karty początkowe w żadnym teście.

ŁĄCZONE MAPY

Niektóre scenariusze rozgrywane są na kilku połączonych mapach. Z uwagi na kwestie techniczne (np. obwódki map) zafałszowaniu ulegają kąty przy ustalaniu linii wzroku pomiędzy mapami. Błędy te gracze powinni rozstrzygać mając na uwadze to, że pomimo ramek pola na obu planszach bezpośrednio z sobą sąsiadują. Jeżeli stwarza to problemy, gracze mogą skorzystać z map wydrukowanych w tym dokumencie. Zostały one złożone tak, żeby pola te rzeczywiście ze sobą sąsiadowały, są na tych mapkach również zaznaczone środki pól, ściany etc. Można zatem na tych mapach sprawdzić linie widzenia postaci.

ZŁY DUCH

(Bitewny, 3 graczy)

Zakrystianin kaplicy Marii Magdaleny przy Stephansplatz jakiś czas temu zaczął się dziwnie zachowywać. Chodzą słuchy, że sprzedał duszę diabłu, w zamian za co ten podarował mu księgę czarów. Gdy niecne uczynki zakrystianina wyszły na wierzch, został stracony. Przed śmiercią wyznał jednak swoje winy, wyspowiadał się i wrócił na łono Kościoła. Został pochowany na cmentarzu, jednak od tego momentu zaczęły dziać się tam dziwne rzeczy. Jedni powiadają, że to dusza zakrystianina wciąż jest uwięziona na świecie, bo nie wyznał on, gdzie ukrył księgę czarów. Inni, że to diabeł wściekły na zerwany pakt szaleje po okolicy. Tak czy inaczej, trzeba to sprawdzić. Ta księga czarów może być cenną zdobyczą...

SKŁAD BAND:

To scenariusz bitewny dla 3 graczy. Przeprowadź draft, tak jak opisują to zasady dla 3-4 graczy i skonstruuj bandy o ustalonej wartości złota. Proponujemy wartość 40 złota na każdego z graczy.

ROZSTAWIENIE PLANSZY I POSTACI:

Scenariusz rozgrywany jest na przedstawionych dwóch połączonych mapach.

Gracze, począwszy od pierwszego gracza wystawiają swoje postacie na zmianę na polach oznaczonych na ilustracji.

Na żółtych polach połóż znaczniki uniwersalne. Oznaczają one miejsca, gdzie może być ukryta księga zaklęć zakrystianina.

Gra trwa 9 tur albo do czasu, gdy któraś z postaci opuści planszę z księgą. Możesz położyć obok planszy wymaganą ilość znaczników. Od śmierci zakrystianina miejscowi są przyzwyczajeni do przeróżnych hałasów, a straż miejska nie chce się zapuszczać nocą na cmentarz.

WARUNKI ZWYCIĘSTWA:

Po zakończeniu gry oblicz zdobyte przez graczy punkty zwycięstwa:

- 1 PZ za każdą zabitą postać pospolitą (dowolnego z przeciwników);
- 2 PZ za każdego zabitego bohatera (dowolnego z przeciwników);
- 7 PZ za wyniesienie księgi zaklęć za planszę przez którąś z zaznaczonych krawędzi (bezpieczne drogi ucieczki);
- -3 PZ wyniesienie księgi zaklęć za planszę przez inną krawędź;
- 3 PZ za posiadanie księgi na koniec gry;
- Pamiętaj o dodatkowych punktach za zasadę Nóż w plecy.

Gracz z największą liczbą Punktów Zwycięstwa wygrywa. Jeżeli gracz otrzymał 7 PZ za wyniesienie księgi, to wygrywa też ewentualne remisy. W pozostałych przypadkach gra może zakończyć się remisem pomiędzy graczami.

UWAGI:

- Inicjatywę w pierwszej turze ustala się normalnie.
- Gdy ktoś wyniesie księgę poza planszę, gra natychmiast się kończy
- Noc: maksymalna długość linii wzroku to 8 pól. Wszystkie testy strzelania i Zmysłów obarczone są karą -1.
- Księga czarów została ukryta przez zakrystianina. Prawdopodobnym miejscem ukrycia jest pokój, w którym mieszkał. Z drugiej strony miał też klucze do skarbon na datki dla biednych przy bocznych ołtarzach, często też opiekował się grobem swojej matki na cmentarzu. Mógł więc ukryć księgę w którymś z tych miejsc – trzeba je wszystkie przeszukać. Aby to zrobić, należy znajdować się na polu ze znacznikiem uniwersalnym i wykonać akcję pełną (bez testu). Należy dociągnąć kartę zdarzeń i porównać jej wartość z poniższą tabelą. Jeśli któreś z Twoich postaci posiadają umiejętność Znajomości lub Wróżby, możesz odjąć sumę wszystkich wartości Znajomości i Wróżb od wartości wyciągniętej karty zdarzeń. W przypadku sukcesu znaleziono księgę – należy usunąć wszystkie żetony z planszy. Postać, która znalazła księgę otrzymuje znacznik listu, który ją symbolizuje. Przy porażce należy jedynie usunąć z planszy ten jeden żeton.

Liczba żetonów na planszy	Konieczna wartość karty
4	I lub mniej
3	V lub mniej
2	X lub mniej
1 (ostatni żeton)	Automatyczny sukces

ZŁY DUCH

Zły duch rzeczywiście nawiedza okolicę. Co turę w Fazie Kart gracz, który ma najmniej punktów za zabite wrogie postacie, może wybrać dowolny model na planszy. Postać ta musi natychmiast zdać test Hartu Ducha o PT: 7, albo zostaje powalona. Jeżeli będzie miała Pecha w teście, zostaje zamiast tego ogłuszona.

Jeżeli kilku graczy ma najmniej punktów, to każdy z nich losuje kartę magii. Ten z najniższą kartą wskazuje cel dla złego ducha.

Ducha nie można nasłać na postacie z zasadą Demon, Wampir, mające umiejętność Wiara, albo posiadające księgę magii zakrystianina.

Zły duch pootwierał też część drzwi – patrz mapa.

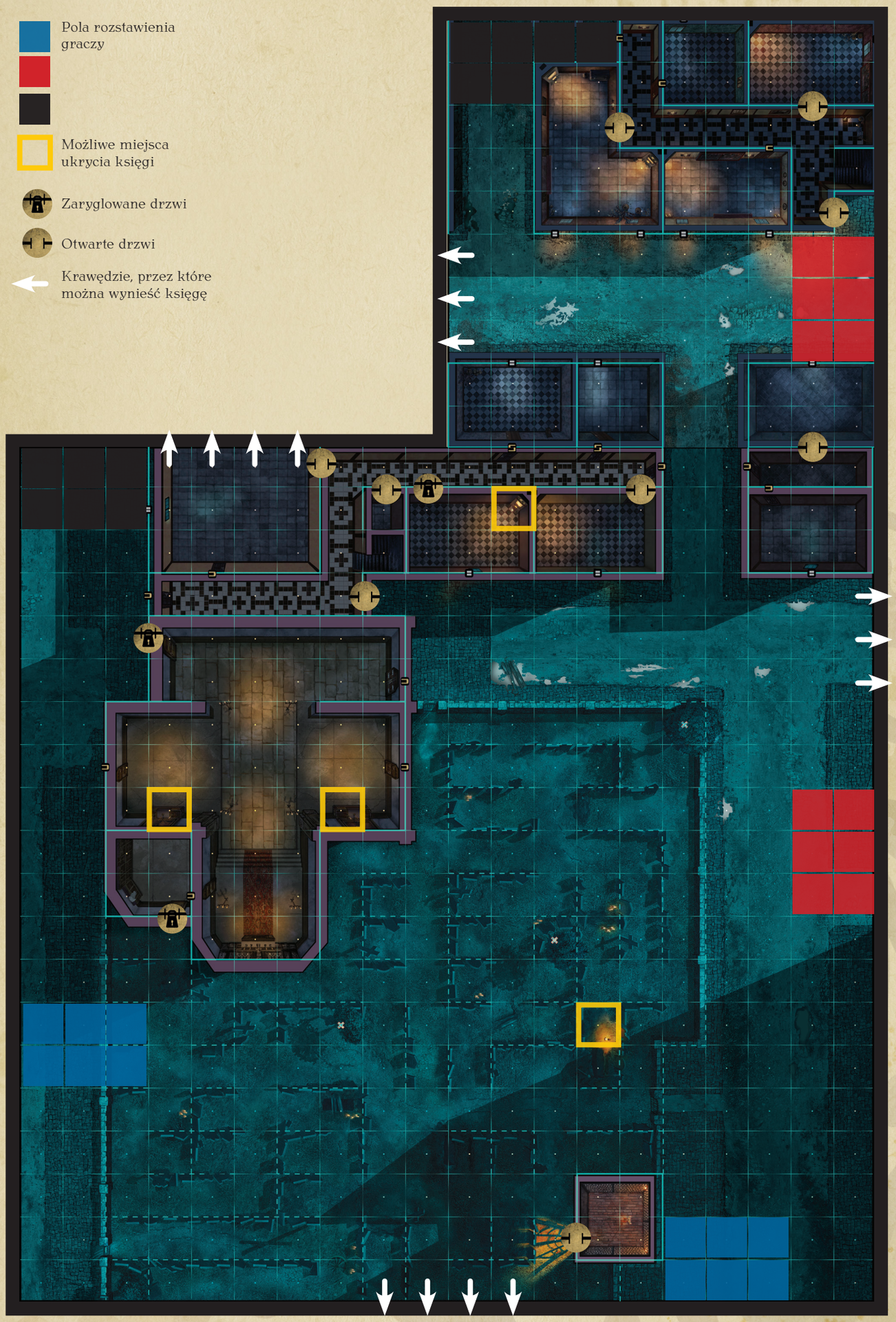
Pola rozstawienia graczy

Możliwe miejsca ukrycia księgi

Zaryglowane drzwi

Otwarte drzwi

Krawędzie, przez które można wynieść księgę



TĄPNIĘCIE

(Przygodowy, 2-4 graczy)

Wielki zbój Melcher grasujący w okolicach Wiednia zapadł się pod ziemię. Chodzą słuchy, że zginął i zostawił po sobie wielkie skarby. Wielu śmiałków rusza przeszukać jaskinie, gdzie miał kryjówkę. Okazuje się jednak, że Melcher nie zginął. Podłożył ładunki i wysadził wejścia do jaskini. Co więcej, ta może w każdej chwili się zawalić. Ocalali z wybuchu rzucają się do ucieczki do ostatniego wyjścia.

SKŁAD BAND:

Jest to scenariusz przygodowy dla 2 do 4 graczy. Każda z band składa się z 3 bohaterów i 2 postaci pospolitych.

ROZSTAWIENIE PLANSZY I POSTACI:

Gracze, począwszy od pierwszego gracza wystawiają swoje postacie na zmianę na polach oznaczonych na ilustracji. W przypadku gry na dwóch graczy jeden jest czerwonym, a drugi niebieskim. W przypadku gry na 3 lub 4 graczy wybierają oni kolory zgodnie z procedurą gry na 3-4 graczy.

Po rozstawieniu postaci gracze, począwszy od ostatniego, wybierają po jednej ze swoich postaci (człowieka) i dają jej znacznik skarbów (użyj do tego żetonów pierścieni).

WARUNKI ZWYCIĘSTWA:

Celem gry jest ucieczka z walącej się jaskini jak największą liczbą postaci, najlepiej z kosztownościami, które symbolizuje pierścień. Po upływie 5 tur jaskinia się zawala i gra się kończy.

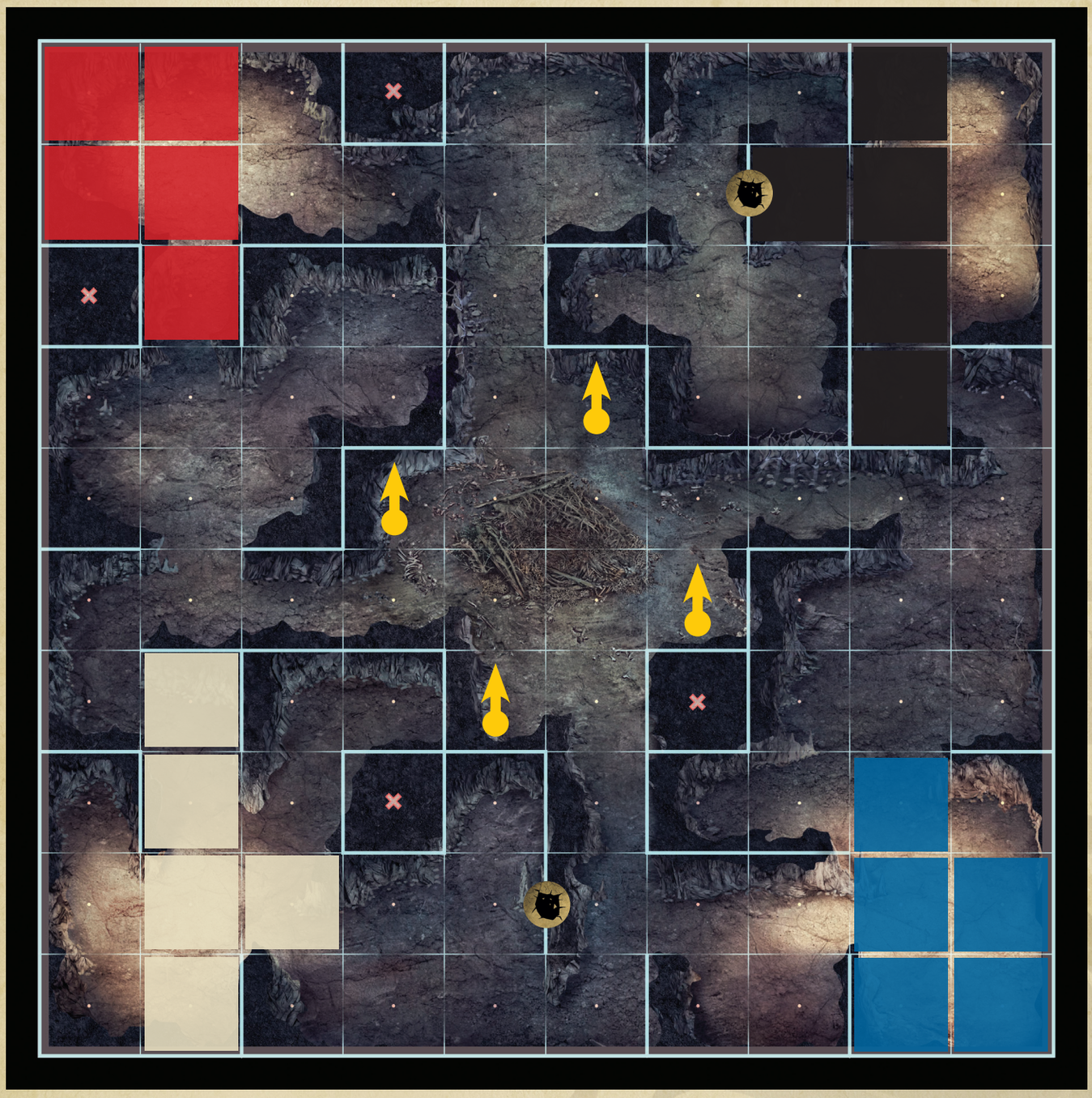
Po zakończeniu gry oblicz zdobyte przez graczy punkty zwycięstwa:

- 1 PZ za każdą postać gracza, która uciekła z jaskini;
- 1 dodatkowy PZ dla gracza, którego postać uciekła jako pierwsza;
- 2 dodatkowe PZ dla gracza, którego postać uciekła jako ostatnia;
- 2 PZ za wyniesienie pierścienia;

Gracz z największą liczbą Punktów Zwycięstwa wygrywa. Gra może zakończyć się remisem pomiędzy graczami.

UWAGI:

- Inicjatywę w pierwszej turze ma pierwszy gracz.
- Gracze zaczynają grę z 2 kartami i dobierają 2 karty co turę.
- Wybuch wybił otwory w części ścian – połóż na nich znaczniki rozbitej ściany. Są traktowane jak krawędzie otwarte.
- Postać na oznaczonym polu może opuścić jaskinię wydając na to 2 PR.



Pola rozstawienia graczy

Zniszczona ściana (krawędź otwarta)

Wyjścia z jaskini

BLUŹNIERCA

(Przygodowy 2-4 graczy)

W mieście wrze. Jeden z bogatych kupców miał się dopuścić wielkiego bluźnierstwa. Zbiegł jednak przed strażą i ukrył się. Bandy graczy udają się do katakumb, żeby dopaść ukrywającego się w nich bluźniercę.

SKŁAD BAND:

- Jest to scenariusz przygodowy dla 2 do 4 graczy. Każda z band składa się z 3 bohaterów i 1 postaci pospolitej.
- Mieszczanin i 2 Zbrojnych (pistolet) nie biorą udziału w drafcie – są postaciami scenariuszowymi.

ROZSTAWIENIE PLANSZY I POSTACI:

Gracze, począwszy od pierwszego gracza wystawiają swoje postacie na zmianę na polach oznaczonych na ilustracji. W przypadku gry na dwóch graczy jeden jest czerwonym, a drugi niebieskim. W przypadku gry na 3 lub 4 graczy wybierają oni kolory zgodnie z procedurą gry na 3-4 graczy.

Po rozstawieniu postaci graczy pierwszy gracz ciągnie kartę zdarzeń i na wskazanym przez nią polu wystawia się bluźniercę (Mieszczanina). On też określa, który to typ Mieszczanina jest użyty. Na pozostałych 2 polach wystawia się Zbrojnych z pistoletami

Następnie określa się cele graczy – patrz uwagi.

WARUNKI ZWYCIĘSTWA:

Po zakończeniu gry oblicz zdobyte przez graczy punkty zwycięstwa:

- 1 PZ za każdą zabitą postać pospolitą (dowolnego z przeciwników);
- 2 PZ za każdego zabitego bohatera (dowolnego z przeciwników);
- Pamiętaj o dodatkowych punktach za zasadę Nóż w plecy
- Za zabitych Zbrojnych i Mieszczanina nie otrzymuje się punktów.

Gracz z największą liczbą Punktów Zwycięstwa wygrywa. Gra może zakończyć się remisem pomiędzy graczami.

UWAGI:

- Zbrojni to Postacie Niezależne z zasadą pilnowanie. Bluźnierca to PN neutralna. Jeżeli ktoś z graczy wylosuje zadanie „Chronić bluźniercę", to postacie te nie są PN, lecz dołączają do jego bandy
- Bluźnierca nigdy nie testuje Morale.
- W grze używa się znaczników straży. Jest ich tyle, ile postaci graczy +4. Gra kończy się po odrzuceniu ostatniego znacznika straży.
- Gracze zaczynają grę z 2 kartami i dobierają 2 karty co turę.

ZADANIA DLA GRACZY:

- Jeżeli któryś z graczy gra Zakonem Złamanego Krzyża, automatycznie otrzymuje zadanie „Chronić Bluźniercę".
- Jeżeli któryś z graczy gra Łowcami Potworów, automatycznie otrzymuje zadanie „Zabić Bluźniercę".
- Pozostałe frakcje losują swoje zadania wyciągając kartę zdarzeń, począwszy od pierwszego gracza. Zadania są jawne dla wszystkich:

I-IV – Chronić Bluźniercę

Bluźnierca i Zbrojni stają się członkami Twojej bandy. Jeżeli Bluźnierca na koniec gry pozostaje na stole i jest członkiem Twojej bandy, to otrzymujesz 5 PZ. Tylko jedna banda może mieć to zadanie. Kolejni gracze, którzy je wylosują, losują ponownie.

V-X – Przejąć Bluźniercę

Twoja postać na polu sąsiednim obok Bluźniercy może w Fazie Słów przekonać go do zmiany stron (nawet gdy jest już członkiem jakiejś bandy). Wykonaj test jak przy rekrutacji neutralnej PN. Mimo przejęcia Bluźniercy, może on zostać przekonany do zmiany stron na tych samych zasadach przez inne bandy z tym zadaniem, albo zadaniem „Chronić Bluźniercę". Jeżeli Bluźnierca na koniec gry pozostaje na stole i jest członkiem Twojej bandy to otrzymujesz 5 PZ

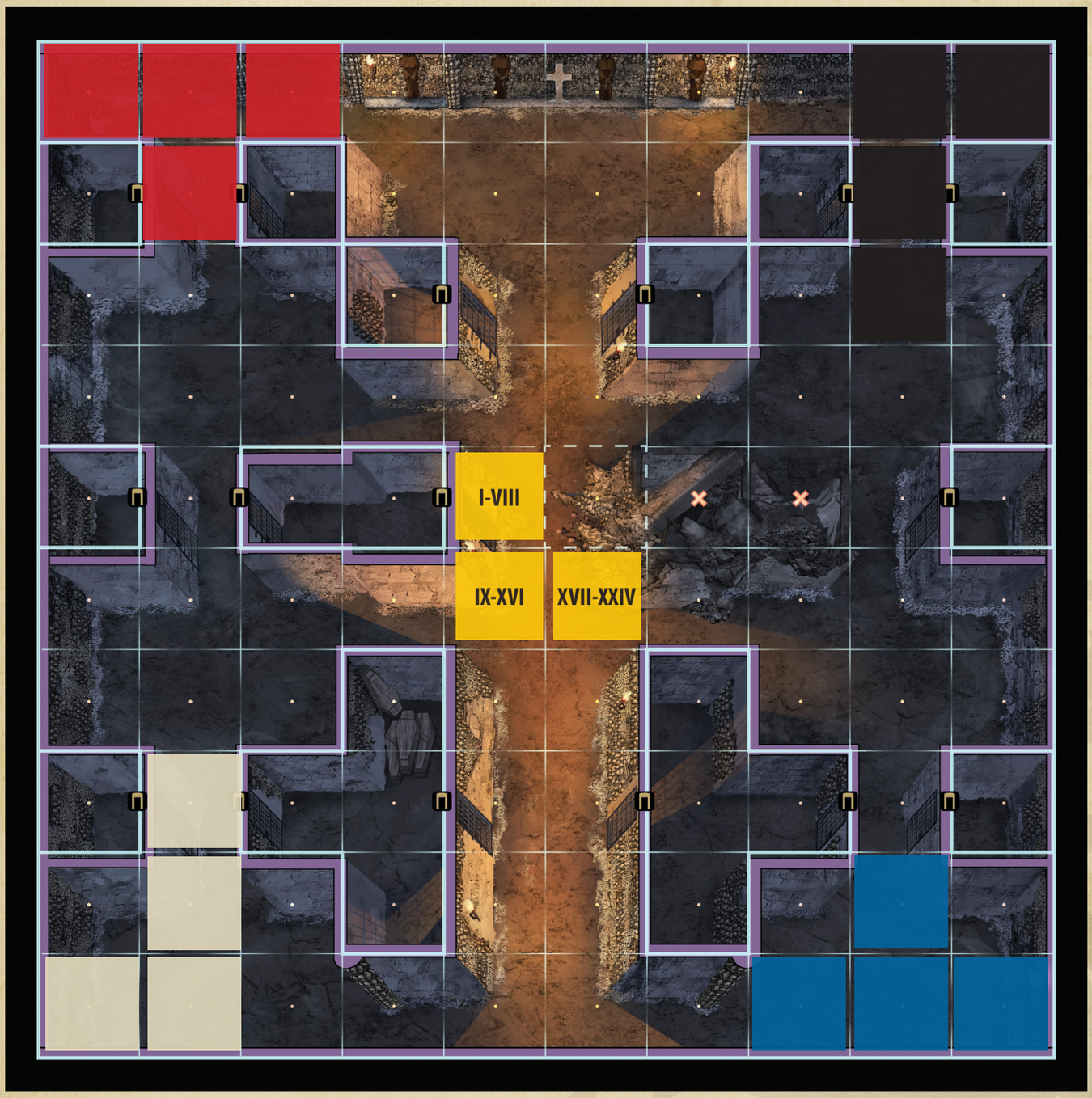
XI-XVI – Schwytać Bluźniercę

Twoja postać, która wygrała walkę wręcz z Bluźniercą i zadała cios, który by go zabił, może zdecydować, że zamiast tego go chwyta. Nie odrzucaj znacznika straży. Bluźnierca od tej pory przestaje się aktywować, w walce wręcz zawsze unika walki i jest traktowany jak model z bandy tego, kto go pojmał (na potrzeby punktacji, celów ataku etc.). Model, który go pojmał nie może biegać i poruszać się po skosie. Porusza się też o 1 PR mniej. Po wykonaniu ruchu postaw na dowolnym sąsiednim polu pojmanego. Gdy model, który pojmał Bluźniercę, zginie i nie ma innej przyjaznej postaci na sąsiednim polu to Bluźnierca wraca pod kontrolę poprzedniego gracza (albo zostaje PN, jeżeli nikt go nie kontrolował). Jeżeli obok Bluźniercy jest jakiś model, przyjazny temu, który pojmał Bluźniercę, to staje się on nowym opiekunem pojmanego (jeżeli jest kilka takich modeli, to ich właściciel decyduje, który z nich jest opiekunem). Jeżeli Bluźnierca na koniec gry pozostaje na stole i jest pojmany przez Ciebie to otrzymujesz 5 PZ.

XVII-XXIV – Zabić Bluźniercę

Bluźnierca musi zginąć. Jeżeli Bluźniercę zabije Twoja postać, to otrzymujesz 5 PZ, jeżeli jakaś inna, to tylko 2 PZ.

- Pozostawiamy w gestii graczy fabularne wyjaśnienie czemu realizują takie a nie inne zadanie. Przykładowo honorowi Obrońcy Rzeczpospolitej mogą chronić Bluźniercę, bo wiedzą, iż oskarżenia są fałszywe, a dowody sfabrykowane.



Pola rozstawienia graczy

Pola rozstawienia Bluźniercy i jego strażników

OPĘTANA

(Arcywróg)

Drużyna graczy musi doprowadzić Opętaną do kaplicy i odprawić rytuał. Arcywróg musi w tym przeszkodzić atakując graczy lub bezczeszcząc ołtarze.

LICZBA GRACZY:

Arcywróg

2-4 graczy Drużyny

SIŁY:

Drużyna: Każdy z graczy ma 2 postacie: 1 bohatera i 1 postać pospolitą.

Arcywróg: Tyle samo bohaterów co w sumie Drużyna i o 1 mniej postać pospolitą.

Przykładowo przy grze przeciw 3 graczom Arcywróg ma 2 postaci pospolite i 3 bohaterów. Arcywróg może zaczynać grę z jedną postacią o koszcie 8 lub 9 złota. Jeżeli skorzysta z tej możliwości, musi wystawić zamiast 1 bohatera jedną postać pospolitą.

Cyganka w tym scenariuszu jest Opętaną – odłóż ją na bok przy tworzeniu Drużyny i sił Arcywroga.

ROZSTAWIENIE PLANSZY I POSTACI:

Na oznaczonych na żółto polach umieszcza się po 1 żółtym znaczniku uniwersalnym.

Następnie Drużyna 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.

Na koniec wystawia się Opętaną (Cygankę).

WARUNKI ZWYCIĘSTWA:

- Każda zabita wroga postać pospolita jest warta 1 PZ (wyjątek niżej);
- Zabite postacie pospolitych popleczników Arcywroga warte są 0 PZ;
- Każdy zabity wrogi bohater jest wart 2 PZ;
- 5 PZ dla Drużyny, jeśli odprawili rytuał oczyszczenia;
- 5 PZ dla Arcywroga, jeżeli pojmał Opętaną
- 0 PZ za zabicie Opętanej

UWAGI:

- Inicjatywę w pierwszej turze ma Drużyna.
- W grze korzysta się ze znaczników straży. Użyj 14 znaczników przy 2 graczach w Drużynie, 17 przy 3 i 20 przy 4.
- Opętana jest normalnym modelem Drużyny. Kieruję nią pierwszy gracz. Nigdy nie testuje Morale, nie może stać się celem Nieoczekiwanych komplikacji.
- Jeżeli Opętana znajduje się na polu z żółtym znacznikiem, to dowolna postać na sąsiednim polu może w swojej aktywacji wykonać rytuał oczyszczenia. Jest to pełna akcja. Po jej zakończeniu Opętana zostaje uwolniona i gra się kończy.
- Arcywróg chce pojmać Opętaną. Jeżeli przegra ona walkę wręcz i otrzymałaby cios, który ją zabije, to zamiast tego można ją zmusić do poddania się. Nie odrzucaj znacznika straży. Opętana przestaje de facto liczyć się jako postać – nie aktywuje się, nie walczy itd. Model, który ją pojmał nie może biegać i poruszać się po skosie. Porusza się też o 1 PR mniej. Po wykonaniu ruchu postaw na dowolnym sąsiednim polu pojmaną. Gdy model Arcywroga, który pojmał Opętaną, zginie i nie ma innego modelu Arcywroga na sąsiednim polu, to pojmana wraca pod kontrolę Drużyny. Jeżeli obok jest jakiś model Arcywroga, to staje się on nowym opiekunem pojmanej (jeżeli jest kilka takich modeli, to Arcywróg decyduje, który z nich jest opiekunem).
- Postać Arcywroga znajdująca się na polu z żółtym znacznikiem może zbezcześcić ołtarz. Wymaga to wykonania akcji częściowej. Gdy to zrobi, odrzuć znacznik.
- Noc: maksymalna długość linii wzroku to 8 pól. Wszystkie testy strzelania i zmysłów obarczone są karą -1.

NIEOCZEKIWANE KOMPLIKACJE:

I-IV – Zbir!

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

V-X – Krzykliwy przechodzień:

Postać musi wykonać test Charyzmy o PT: 7. Niezdany – odrzuć znacznik straży.

XI-XIV – Widmo:

Postać musi wykonać test Hartu Ducha o PT: 6. Przy porażce ucieka: musi wydać 2 punkty ruchu, aby poruszyć się jak najdalej w losowym kierunku (przydzielcie czterem krawędziom planszy kolory kart i dociągnijcie karę zdarzeń, aby wylosować kierunek). W swojej aktywacji może wykonać tylko akcję częściową.

XV-XVI – Wystający korzeń:

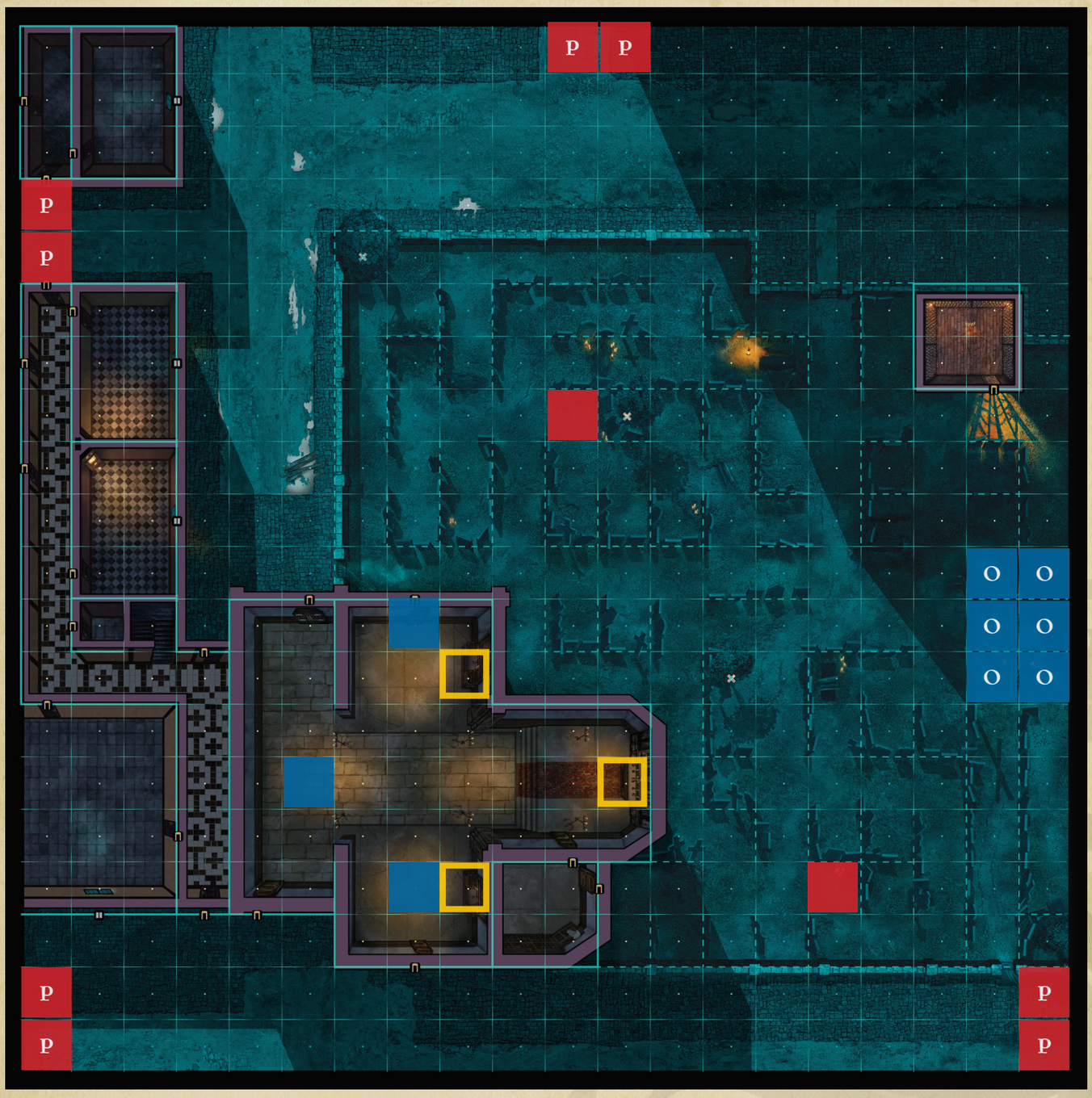
Postać musi wykonać test Zmysłów o PT: 5. Przy porażce model się przewraca.

XVII-XX – 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.

XXI-XXIV – To tylko szczury.

Nic się nie dzieje.



Rozstawienie Drużyny

O Opętana

Rozstawienie Arcywroga

P Poplecznicy i rozstawienie Arcywroga

Miejsca przeprowadzenia rytuału

SZTURM NA PAŁAC

(Bitewny, 2 albo 4 graczy)

Czerwoni postanowili przeprowadzić atak na rezydencję bogatego mieszczanina. Jest ona doskonale chroniona, jednak z jakiegoś powodu zdecydowali się na ten desperacki krok...

SKŁAD BAND:

- To scenariusz bitewny dla 2 albo 4 graczy. Przeprowadź draft jak opisują to zasady dla 3-4 graczy i skonstruuj bandy o ustalonej wartości złota. W przypadku gry w 4 osoby proponujemy wartość 40 złota na każdego z graczy.
- W grze na 4 graczy grają oni w dwuosobowych zespołach (patrz granie zespołowe s. 3).
- Mieszczanin i Kurtyzana nie biorą udziału w draftcie – są postaciami scenariuszowymi.

ROZSTAWIENIE PLANSZY I POSTACI:

Scenariusz rozgrywany jest na przedstawionych dwóch połączonych mapach.

Gracze, począwszy od pierwszego gracza wystawiają swoje postacie na zmianę na polach oznaczonych na ilustracji. Zespół czerwonych może rozstawić swoje postacie także na polach oznaczonych „P", zespół niebieskich może na tak oznaczonych polach wystawiać tylko posiłki.

Dodatkowo każdy z graczy musi oddelegować po 4 postacie do rezerwy. Na początku każdej tury (z wyjątkiem pierwszej), każdy z graczy zaczynając od losowego niebieskiego, wystawia po 1 postaci z rezerwy na dowolnym z wolnych pól oznaczonych „P".

Po rozstawieniu wszystkich postaci, a przed wylosowaniem zadania, wylosuj jedną z wystawionych przez niebieskiego postaci. Możesz to zrobić, ciągnąc kartę wydarzeń za każdego. Postać z najniższą kartą otrzymuje list, który może być ukrytym celem dla czerwonego. List ten jest widoczny – połóż go na karcie wylosowanej postaci, albo przy jej figurce. Po wylosowaniu postaci z listem przetasuj talię wydarzeń.

W grze używa się znaczników straży. Przy grze na 2 graczy użyj tylu znaczników straży, ile jest postaci +2.

Przy grze na 4 graczy policz postacie w liczniejszym zespole, dodaj 2 i użyj tylu znaczników. Dodatkowo przy takiej grze znaczniki odrzucaj na osobny stos. Gdy wszystkie znaczniki straży w grze na niego trafią, staje się on nową pulą znaczników straży. Gra kończy się, gdy odrzucisz wszystkie znaczniki po raz drugi.

WARUNKI ZWYCIĘSTWA:

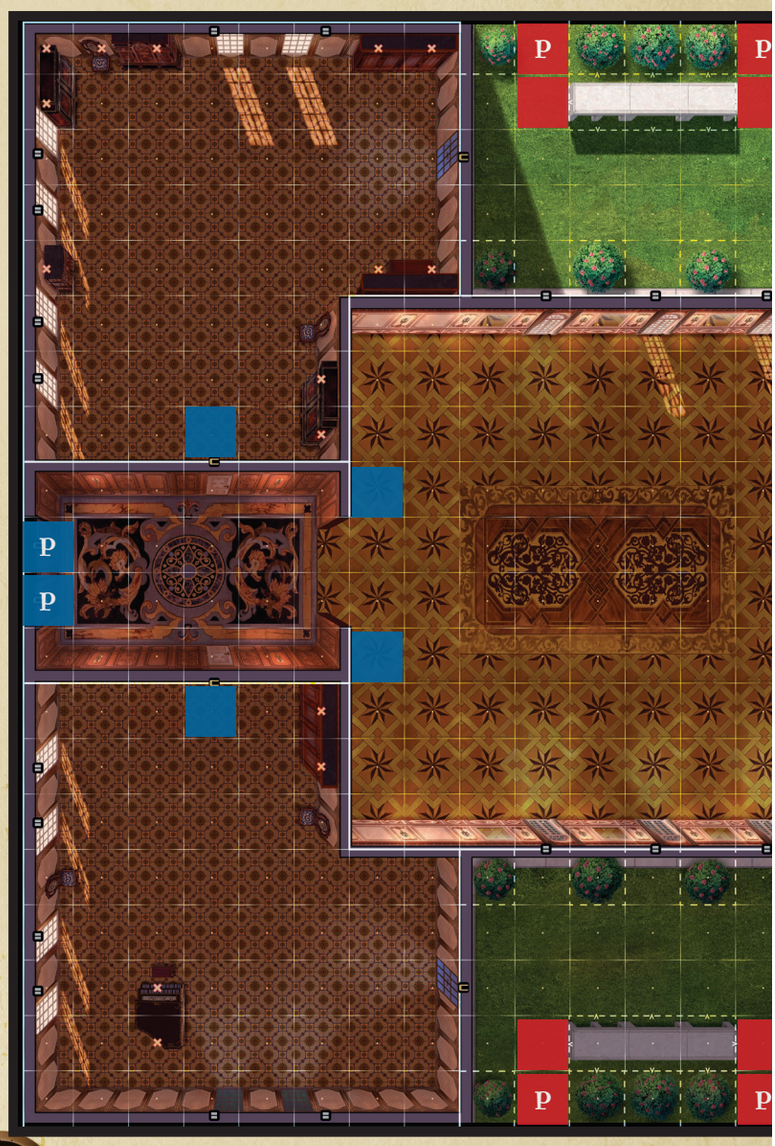
Po zakończeniu gry oblicz zdobyte przez graczy punkty zwycięstwa:

- 1 PZ za każdą zabitą postać pospolitą;
- 2 PZ za każdego zabitego bohatera;
- 7 PZ dla niebieskiego, jeżeli czerwony nie otrzymał punktów za wykonanie ukrytego celu (5 PZ w grze dla 2 graczy);
- Z uwagi na grę zespołową nie stosuje się zasady Nóż w plecy.

Gracz/zespół z większą liczbą Punktów Zwycięstwa wygrywa. W przypadku remisu gracz/zespół czerwony wygrywa, jeśli wypełnił tajny cel (choćby w części). W przeciwnym razie wygrywa gracz/zespół niebieski.

Tajny cel: przed rozpoczęciem gry gracz czerwony dobiera kartę zdarzeń i w tajemnicy przed przeciwnikiem sprawdza jej wartość:

I-VIII – Zabić ich! Kurtyzana była szpiegiem i przyniosła ważne informacje. Nie wiemy ile zdążyła już powiedzieć Mieszczaninowi, ale nie wolno nam ryzykować. Oboje muszą umrzeć. Za zabicie jednego są 3 PZ, za oboje 7 PZ. W grze na 2 graczy odpowiednio 2 PZ i 5 PZ. Punkty te są dodatkowe w stosunku do punktów za zabicie 2 postaci pospolitych.



IX-XVI – Atak na piętro. Dół to tylko wstęp. Trzeba zaatakować pokoje na piętrze, ponieważ tam znajdują się ważne dokumenty. Najlepiej atak przeprowadzić z dwóch stron, aby nie dać możliwości ucieczki. Trzeba opuścić planszę po schodach na piętro. Za wyjście przez jedno z oznaczonych pól otrzymuje się 3 pkt (niezależnie od ilości postaci, które nimi wyjdą) za wyjście dwoma polami – 7 pkt. W grze na 2 graczy odpowiednio 2 pkt i 5 pkt.

XVII-XXIV – Zdobyć list! Jeden z niebieskich ma cenny list, którego ujawnienie może wpłynąć na elekcję. Jeszcze nie przekazał go posłowi, licząc na nagrodę. Zapłacimy mu zimną stalą i odbierzemy co nasze! Trzeba zdobyć list znajdujący się w posiadaniu niebieskich. Jeżeli na koniec gry czerwony ma list to otrzymuje 7 pkt (5 pkt. w przypadku gry na 2 graczy).

Tylko czerwony gracz wie, który tajny cel jest prawdziwy.

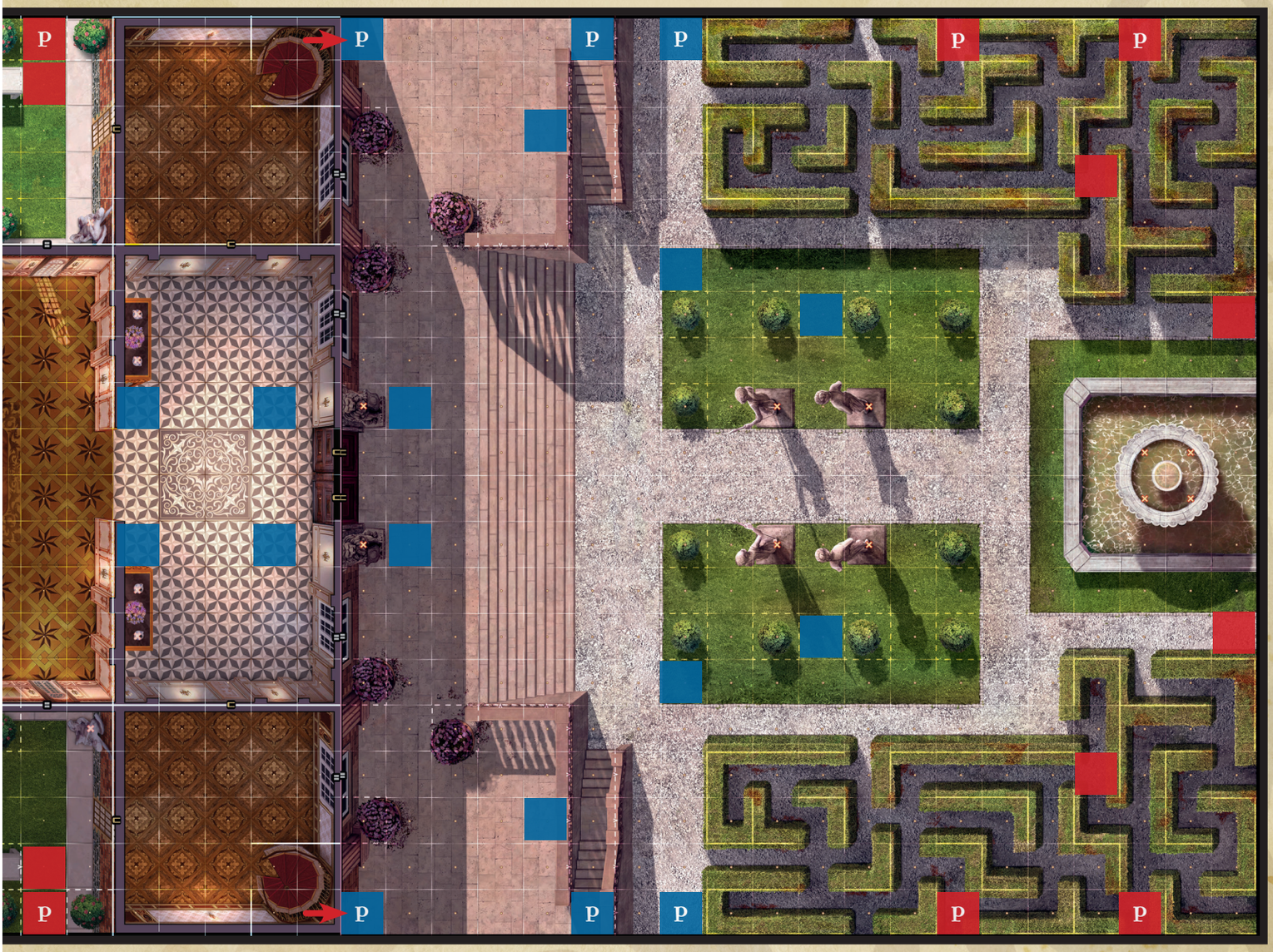
Pola rozstawienia Czerwonych i Niebieskich

P Pola rozstawienia posiłków Czerwonych i Niebieskich

Schody na piętro (pola przez które Czerwony może opuścić planszę).

UWAGI:

- Inicjatywę w pierwszej turze ma czerwony.
- Mieszczanin i Kurtyzana są częścią bandy niebieskiego. Nie wykonują testów Morale (należy ich pod tym względem traktować jak bohaterów).



RZEŹ W LESIE

(BITEWNY I ZESPOŁOWY, 4 GRACZY)

Ten i kolejny scenariusz są modyfikacją scenariuszy z zestawu podstawowego, dostosowanymi do gry zespołowej dla 4 graczy. Zachęcamy graczy do własnoręcznej modyfikacji innych scenariuszy.

SKŁAD BAND:

Należy przeprowadzić draft i budowanie band do wybranej wartości złota według normalnych zasad dla scenariuszy bitewnych. Nie należy włączać do draftu postaci Mieszczanina ani Zbirów, którzy są w tym scenariuszu Postaciami Niezależnymi.

ROZSTAWIENIE PLANSZY I POSTACI:

Mieszczanina i Zbirów należy umieścić na wyznaczonych polach (także tych oznaczonych „P"). Niebieski zespół umieszcza żeton pierścienia na jednym ze Zbirów.

Zaczynając od niebieskiego, gracze wystawiają po jednej postaci na wyznaczonych polach. Dodatkowo każdy z graczy musi oddelegować przynajmniej po 4 postacie do rezerwy. Na początku każdej tury (z wyjątkiem pierwszej), każdy z graczy zaczynając od losowego niebieskiego, wystawia po 1 postaci z rezerwy na dowolnym z wolnych pól oznaczonych „P".

WARUNKI ZWYCIĘSTWA:

Po upływie 9 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 wypełniony został tajny cel (patrz niżej), zespół czerwony otrzymuje 7 PZ. W przeciwnym razie zespół niebieski otrzymuje 7 PZ.

Zespół z największą ilością PZ jest zwycięzcą. W przypadku remisu zespół czerwony wygrywa, jeśli wypełnił tajny cel.

W przeciwnym razie wygrywa zespół niebieski.

Tajny cel: przed rozpoczęciem gry zespół czerwony dobiera kartę zdarzeń i w tajemnicy przed przeciwnikiem sprawdza jej wartość:

I-VIII: Przekonaj kupca. Mieszczanin jest neutralną Postacią Niezależną. Atakowanie go zanim dołączył do którejś z band obarczone jest karą -3 PZ. Zabicie go po tym, jak już dołączy do przeciwnej band warte jest normalnie 1 PZ. Jeśli ten cel został wylosowany jako tajny, zespół czerwony otrzymuje 7 PZ jeśli na koniec scenariusza Mieszczanin jest żywy i dołączył do ich bandy. W przeciwnym razie 7 PZ otrzymuje zespół niebieski. Można rozmawiać z nim i rekrutować go także jeśli nie jest on prawdziwym celem, ale wtedy nie daje PZ.

IX-XVI: Odzyskaj dokument. Niedawno powieszony drobny złodziejaszek miał przy sobie ważną zaszyfrowaną wiadomość. Niestety na szubienicy jest dwóch świeżych wisielców i nie wiadomo, o którego chodzi. Przeszukanie ciała to akcja częściowa niewymagająca testu, którą można wykonać tylko na polu z ciałem. Wykonując akcję odkryj wierzchnią kartę talii zdarzeń: jeśli jest czerwona [♥, Ω], list należy położyć na poszukującej postaci. Jeśli jest czarna [☠, ⌛] należy umieścić go na polu z drugim ciałem.

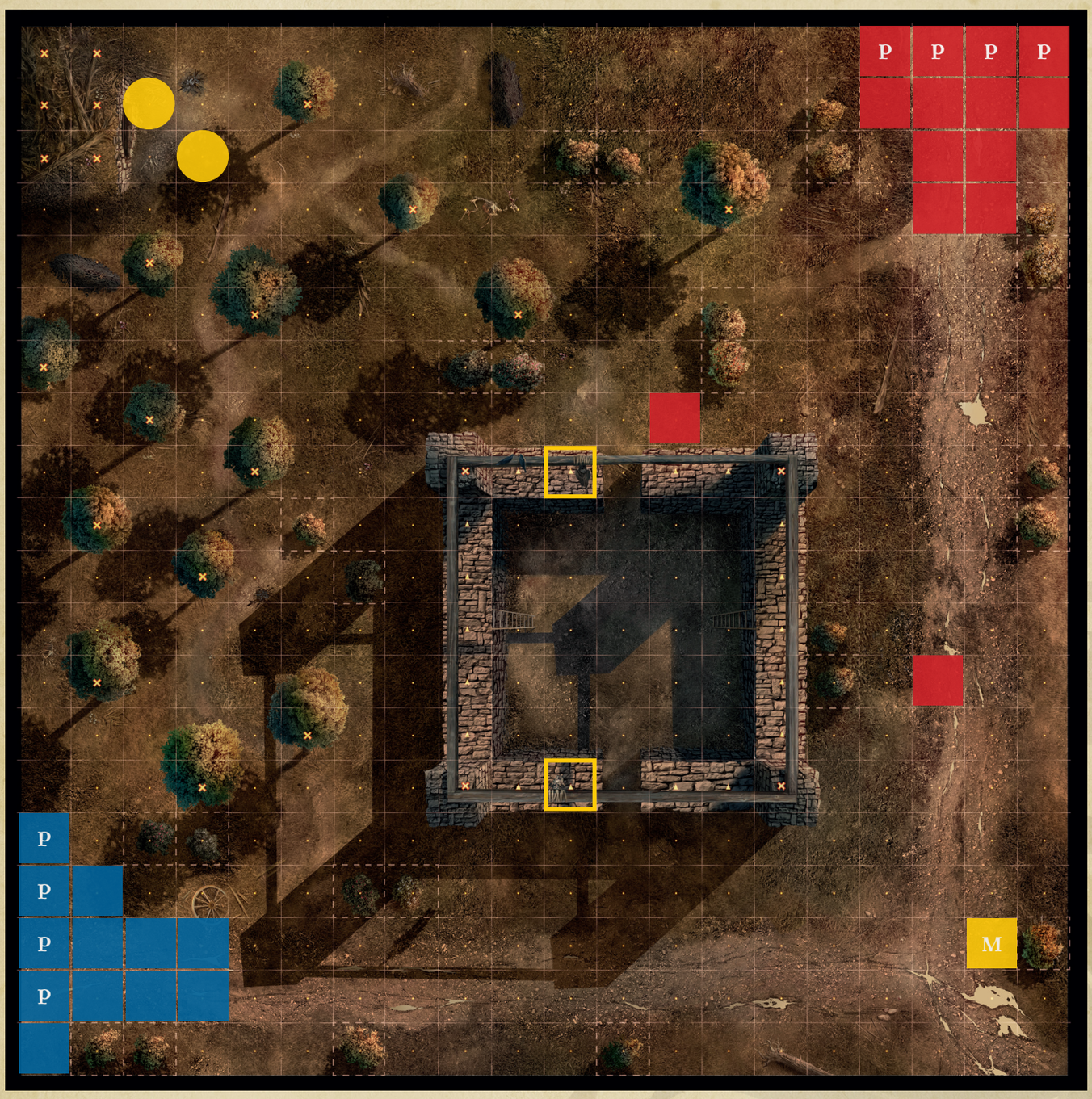
Jeśli ten cel został wylosowany jako tajny, zespół czerwony otrzymuje 7 PZ jeśli na koniec scenariusza list jest w posiadaniu jego postaci. W przeciwnym razie 7 PZ otrzymuje niebieski.

XVII-XXIV: Cenny łup. Zbiry zdobyły sygnet od posłańca jednego z elektorów i trzeba go odzyskać. Można normalnie podnieść go z ziemi po śmierci posiadacza. Zbiry to postacie neutralne, których celem jest pilnowanie. Postacie niepozorne mogą zbliżyć się do nich i próbować ukraść pierścień przy użyciu Kradzieży kieszonkowej. Mogą też przekonywać ich do oddania pierścienia. Wymaga to przeciwstawnego testu Charyzmy, który wykonać może sąsiednia postać niepozorna. Dana postać musi wygrać o 5, aby odnieść sukces. Wygrana o mniej niż 5 nie przynosi żadnego efektu. Porażka (nawet bez pecha) powoduje, że zbóje się denerwują i dana postać traci znacznik niepozorności. Jeśli ten cel został wylosowany jako tajny, zespół czerwony otrzymuje 7 PZ jeśli na koniec scenariusza pierścień jest w posiadaniu jego postaci. W przeciwnym razie 7 PZ otrzymuje niebieski.

Tylko czerwony gracz wie, który tajny cel jest prawdziwy. Może blefować np. wysyłając kilka postaci po list, aby odwrócić uwagę przeciwnika od kupca.

UWAGI:

- Gracz czerwony ma inicjatywę w pierwszej turze.
- Gra kończy się po rozegraniu 9 tur. Można używać żetonów straży do liczenia tur, ale nie należy stosować normalnych zasad interwencji.



Pola rozstawienia Czerwonych i Niebieskich

P Pola rozstawienia i posiłków Czerwonych i Niebieskich

Wisielcy

M Mieszczanin

Zbiry

ATAK O ŚWICIE

(Bitewny, 4 graczy)

Czerwoni przygotowali atak na siedzibę niebieskich. Celem jest zadanie przeciwnikowi jak największych strat, ale także wykonanie jednego z zadań dodatkowych – uwolnienia towarzysza, zniszczenia cennego ładunku lub ukradzenia ważnych informacji.

SKŁAD BAND:

Należy przeprowadzić draft i budowanie band do wybranej wartości złota według normalnych zasad dla scenariuszy bitewnych.

ROZSTAWIENIE PLANSZY I POSTACI:

Pakunki (jako paczki zaopatrzenia należy użyć pojedynczych skrzyń) i żetony należy rozłożyć zgodnie z ilustracją.

Po jednej postaci pospolitej z obydwu zespołów należy nie wystawiać, lecz zatrzymać poza planszą. Niebieska jest strażnikiem, czerwona więźniem (patrz niżej). Dodatkowo zespół czerwony może zatrzymać w rezerwie do dwóch postaci Niepozornych i wprowadzić je do gry w turze drugiej lub późniejszej umieszczając je na polach oznaczonych „N".

Dodatkowo każdy z graczy musi oddelegować przynajmniej po 4 postacie do rezerwy. Na początku każdej tury (z wyjątkiem pierwszej), każdy z graczy zaczynając od losowego niebieskiego, wystawia po 1 postaci z rezerwy na dowolnym z wolnych pól oznaczonych „P".

Zespół niebieski rozmieszcza wszystkie swoje pozostałe postacie na wyznaczonych polach (z wyjątkiem pól oznaczonych „S" i „W"). Następnie zespół czerwony rozmieszcza swoje pozostałe postacie na wyznaczonych polach (z wyjątkiem pól oznaczonych „W" i „N").

WARUNKI ZWYCIĘSTWA:

Po zakończeniu gry (odrzuceniu ostatniego żetonu straży) należy podliczyć punkty zwycięstwa:

- Każda zabita wroga postać pospolita jest warta 1 PZ;
- Każdy zabity wrogi bohater jest wart 2 PZ;
- Jeśli został wypełniony tajny cel scenariusza (patrz niżej), zespół czerwony otrzymuje 7 PZ. W przeciwnym razie zespół niebieski otrzymuje 7 PZ.

Zespół z największą liczbą PZ jest zwycięzcą. W przypadku remisu, jeśli tajny cel został wypełniony, wygrywa zespół czerwony, w przeciwnym razie wygrywa niebieski.

Tajny cel: przed rozpoczęciem gry gracz czerwony dobiera kartę zdarzeń i w tajemnicy przed przeciwnikiem sprawdza jej wartość:

I-VIII: Uwolnić więźnia. Więzień musi być uwolniony i znajdować się żywy na planszy na koniec scenariusza.

IX-XVI: Zniszczyć zaopatrzenie (skrzynie). Gracz czerwony musi zniszczyć 3 paczki w magazynie. Wymaga to akcji częściowej i testu krzepy o PT: 6 będąc na polu sąsiadującym z paczką.

XVII-XXIV: Zdobycie listu. List musi być w posiadaniu postaci czerwonej na koniec scenariusza (mogła opuścić z nim planszę). Znalezienie listu wymaga akcji częściowej i testu Zmysłów o PT: 6 będąc na polu z listem. Jeśli postać odniosła sukces, należy wziąć list z planszy i umieścić go na karcie tej postaci. Tylko postacie czerwone mogą go szukać.

Tylko czerwony zespół wie, który tajny cel jest prawdziwy. Może blefować np. wysyłając kilka postaci po więźnia, aby odwrócić uwagę przeciwnika od listu.

UWAGI:

- Czerwony zespół ma inicjatywę w pierwszej turze i musi aktywować się pierwszy.
- Liczba znaczników straży to suma postaci w liczniejszym zespole + 2. Znaczniki odrzucaj na osobny stos. Gdy wszystkie znaczniki straży w grze na niego trafią, staje się on nową pulą znaczników straży. Gra kończy się, gdy odrzucisz wszystkie znaczniki po raz drugi.
- 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.
- Strażnik i więzień: postacie te nie są wystawiane na planszy na początku scenariusza. Jeśli jakakolwiek niebieska postać wejdzie na dowolne pole w pomieszczeniu ze strażnikiem, strażnika należy umieścić na wskazanym polu i może on być od tej chwili normalnie aktywowany. Więzień zostaje stracony (niebieski otrzymuje 1 PZ jak za każdą zabitą postać pospolitą).
- Jeśli do pomieszczenia przed niebieskimi wejdzie postać czerwona, na odpowiednich polach należy umieścić zarówno więźnia, jak i strażnika. Więzień nie może się aktywować, dopóki nie zostanie uwolniony. Uwolnienie go to akcja częściowa niewymagająca żadnego testu, która może być wykonana jedynie przez postać sąsiadującą z więźniem.

Pola rozstawienia Czerwonych i Niebieskich

Pola posiłków Czerwonych i Niebieskich

Strażnik

Stół

Więzień

Pola rozstawienia postaci niepozornych

Pola rozstawienia postaci pospolitych

Zaryglowane drzwi

Zaopatrzenie (Skrzynia pojedyncza)

Otwarte drzwi

List

PRZEKLĘTY PIERŚCIEŃ

(Scenariusz bitewny, 2-4 Graczy)

Trzeba odnaleźć pierścień ukryty w grobie na cmentarzu. Gdy Twoi zwiadowcy są już blisko, chmura przesłania księżyc. Przez jakiś czas jest tak ciemno, że musicie poruszać się niemal po omacku. Gdy księżyc wyłania się ponownie zza chmur, okazuje się. że nie jesteście na cmentarzu sami.

SKŁAD BAND:

To scenariusz bitewny dla 2-4 graczy. Przeprowadź draft, tak jak opisują to zasady i skonstruuj bandy o ustalonej wartości złota. Proponujemy wartość 40 złota na każdego z graczy.

ROZSTAWIENIE PLANSZY I POSTACI:

Gracze, począwszy od pierwszego gracza wystawiają swoje postacie na zmianę na polach oznaczonych na ilustracji.

Na żółtym polu połóż znacznik uniwersalny. Oznacza on grób, w którym ukryty jest pierścień.

W grze używa się znaczników straży. Przy grze na 2 graczy użyj tylu znaczników straży, ile jest postaci +2. Gra kończy się, gdy odrzucisz wszystkie znaczniki.

Przy grze na 3-4 graczy stosuje się trochę inne zasady. Przy grze na 3 graczy liczba znaczników straży to suma postaci w 2 najmniej licznych bandach. Przy grze na 4 graczy liczba znaczników straży to suma postaci w 2 najliczniejszych bandach +2. Znaczniki odrzucaj na osobny stos. Gdy wszystkie znaczniki straży w grze na niego trafią, staje się on nową pulą znaczników straży. Gra kończy się, gdy odrzucisz wszystkie znaczniki po raz drugi.

WARUNKI ZWYCIĘSTWA:

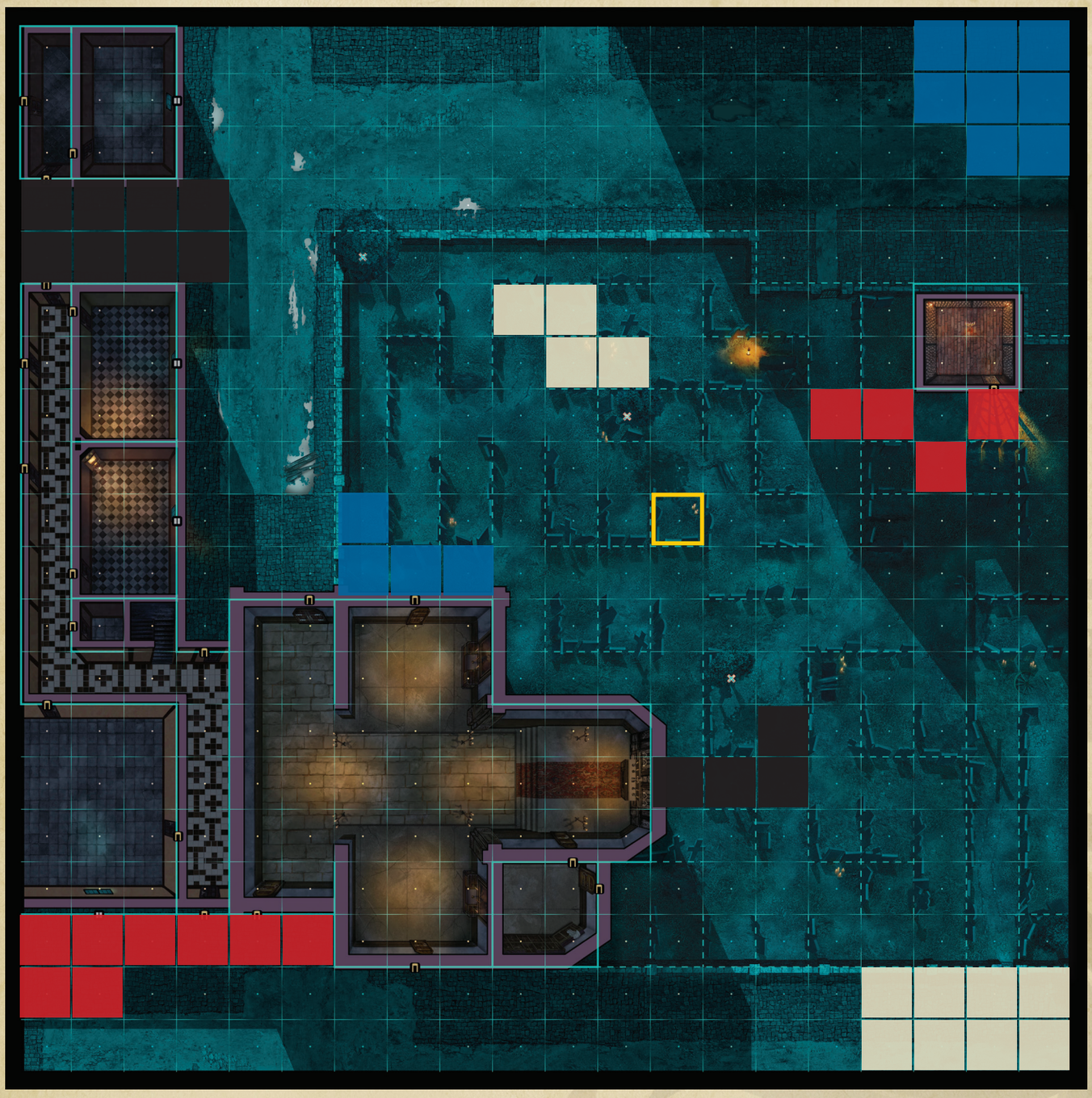
Po zakończeniu gry oblicz zdobyte przez graczy punkty zwycięstwa:

- 1 PZ za każdą zabitą postać pospolitą (dowolnego z przeciwników);
- 2 PZ za każdego zabitego bohatera (dowolnego z przeciwników);
- 7 PZ za posiadanie pierścienia na koniec gry (5 PZ w grze na 2 graczy);
- Pamiętaj o dodatkowych punktach za zasadę Nóż w plecy

Gracz z największą liczbą Punktów Zwycięstwa wygrywa. Jeżeli gracz otrzymał 7 PZ (5 PZ) za posiadanie pierścienia, to wygrywa też ewentualne remisy. W pozostałych przypadkach gra może zakończyć się remisem pomiędzy graczami.

UWAGI:

- Inicjatywę w pierwszej turze ustala się normalnie.
- Noc: maksymalna długość linii wzroku to 8 pól. Wszystkie testy strzelania i Zmysłów obarczone są karą -1.
- Aby zdobyć pierścień trzeba przeszukać grób. Grób jest już rozkopany–wystarczy sprawdzić ciało. Przeszukać grób mogą postacie, które nie są praworządne, nie mają umiejętności Wiara, nie są w zwarciu, ogłuszone ani powalone. Przeszukanie grobu to akcja częściowa. Po jej wykonaniu pierścień trafia do postaci, która przeszukała grób.
- Przeklęty pierścień: Pierścień jest na prawdę przeklęty i wysysa siły życiowe z właściciela. W Fazie Morale każdej tury rzuć test Hartu Ducha PT: 6 posiadacza pierścienia. Nie zdany test oznacza, że otrzymuje on 1 ranę, nie redukowaną przez pancerz. Jeżeli rana ta zabije posiadacza pierścienia to nikt nie dostaje za niego punktów na koniec gry.



Pola rozstawienia graczy

Grób do przeszukania