POTWORY
WIEDNIA

BAZYLISZEK

Dawno, dawno temu, w 1212 roku przebrzydłe monstrum zwane bazyliszkiem pojawiło się w studni przy Schönlaterngasse. Tylko dzięki odwadze i poświęceniu jednego z mieszczan bestia została pokonana. Jednak przed śmiercią potwór złożył jajo. Teraz koszmar powrócił.

Strzeżcie się! Bazyliszek to straszliwa bestia, mająca dziób twardy jak skała i szpony ostre jak brzytwa. Jednak jej najgroźniejszą bronią jest przerażające spojrzenie. Tylko obdarzeni niezwykłym hartem ducha, albo uważni na tyle by nie spojrzeć w oczy bestii są w stanie je wytrzymać. Słabi lub nieuważni padają na ziemię, mdleją a nawet umierają z przerażenia.

Trzeba wiedzieć, iż dawniej istniało wiele odmian bazyliszków. Łączyło je to, że były to hybrydy węża i koguta. Czasem łączono je jeszcze z płazami (żabami). Dawniej nie istniało rozróżnienie pomiędzy bazyliszkiem a kuroliszkiem. Oba terminy były używane zamiennie, a ścisłe rozróżnianie tych stworzeń to raczej domena współczesnej kultury i gier typu D&D. Wizerunek bazyliszka w Anno Domini 1666 bazuje na oryginalnej siedemnastowiecznej rycinie Wacława Hollara, na której widzimy opisaną przez Pliniusza Starszego w Naturalis Historia scenę, w której bazyliszek ucieka przed zapachem łasicy.

LINDWURM

Lindwurm „wijący się wąż" to wielki wężowy potwór z dawnych legend i mitów. Jedni powiadają, że bestia zamieszkuje jaskinie i rozpadliny, pilnując ukrytych w nich skarbów. Inni, że zamieszkuje gęste lasy i bory, z których wypełza by zaatakować stada bydła. Jeszcze inni, że żyje na starych cmentarzyskach i żywi się zwłokami. Jest wiele sprzecznych ze sobą opisów potwora. Jedni powiadają, że nie ma kończyn. Drudzy że ma jedną parę, inny twierdzą że ma dwie a jeszcze inni, że ma do tego skrzydła. Jedno tylko jest pewne. Potwór jest wielki i niebezpieczny, pokryty twardą łuską i atakuje jadowitym ugryzieniem.

Lindworm/linndorm, „wijący się wąż", podobnie jak bazyliszek, nie miał jednej postaci. Czasem posiadał skrzydła, czasem był nielotem. Mityczny Fafnir z Pieśni o Nibelungach miał być lindwurmem żyjącym w okolicach Wormacji. Oprócz lindwurma w dawnych legendach niemieckich występuje czasem łączony z nim tatzelwurm. Inne legendy rozróżniają te stworzenia i lindwurm jest w nich większy. Czasem żywi się bydłem, a nawet ciałami wykopanymi na cmentarzu. W grze Anno Domini 1666 lindwurm to duży, wężowaty stwór z dwiema łapami. Jest padlinożerny i może zamieszkiwać wiedeńskie cmentarze i krypty.

Zaatakowali tuż przed nadejściem świtu, licząc że zmęczony po swoich nocnych wyczynach nie będzie aż tak ostrożny. Leżał na posłaniu, tuż obok swojej ostatniej ofiary, gładząc delikatnie łuk jej szyi i napawając się wspaniałym aromatem. Nagle ich usłyszał: jeden z napastników potknął się na rumowisku i nie zdążył stłumić przekleństwa. Hałas sprawił, że poderwał się z posłania, rozglądając dookoła i próbując zlokalizować źródło dźwięku. Nadciągali ze wschodu, od strony domów spalonych ostatniej jesieni. Szybko ruszył wzdłuż wilgotnej ściany, po omacku, ale znał tu każdy kąt – mógł poruszać się z zamkniętymi oczami. Zatrzymał się przy wyłomie, zastygając w bezruchu, niczym katedralne gargulce. Słyszał ich teraz wyraźnie, odróżniając poszczególne głosy. Pięciu napastników, mających nadzieję że będzie bezbronną ofiarą i że uda się go przyłapać z zaskoczenia. Zmrużył oczy – nieśli pochodnie, oświetlając sobie drogę. Starali się zachowywać jak najciszej, wiedzieli wszak z kim będą mieli do czynienia. Poczekał, aż byli na wysokości wyłomu do którego przywarł, po czym zaatakował.

Pierwszy z napastników nawet nie wiedział co go zabiło – straszliwe uderzenie lewej łapy praktycznie oderwało mu głowę. Drugi zmylił krok, uderzony błoniastym skrzydłem. Nie zdołał już odzyskać równowagi, kiedy uzbrojona w pazury łapa bez trudu przebiła się przez kolczugę i rozerwała mu brzuch. Upadł z krzykiem, a w międzyczasie zginął kolejny z jego towarzyszy, tym razem padając ofiarą zakrzywionego dzioba. Pozostała dwójka przeszła do kontrataku, jeden uderzając dwuręcznym toporem, drugi podnosząc do strzału pistolet. Myśliwy znał tę broń, próbowano ją przedtem użyć przeciw niemu wiele razy. Pochylił się do przodu, koncentrując wzrok na napastniku. Na moment ich spojrzenia spotkały się – tyle wystarczyło. Mężczyzna zadrżał, otworzył usta jakby próbował złapać oddech, po czym rzucił broń i uciekł z wrzaskiem. Myśliwy odwrócił się, świadomy że jest już zbyt późno. Topór wgryzł mu się w bark, spazm bólu rozszedł się po ciele. Stłumił budzący się ryk, zamiast tego podniósł się na tylnych nogach i rozłożył skrzydła, górując nad ostatnim napastnikiem. Ten cofnął się dwa kroki, szykując topór do kolejnego uderzenia. Myśliwy otworzył zakrwawiony dziób i rzucił się do ataku...

Autor opowiadania: Michał Paradowski

Lindwurm i bazyliszek to stwory z niemieckich legend. Bestie takie czasami pojawiały się w miastach siejąc popłoch i zniszczenie. W każdej z legend zawsze jednak pojawiało się wielu śmiałków chętnych do zabicia potwora. Wielu ginęło, aż wreszcie jednemu ta sztuka się udawała. Po zabiciu potwora na śmiałka czekały sława, pieniądze czy zaszczyty.

Potwory wiedeńskie różnią się od standardowych postaci. Są to silne i niezależne bestie. Nie można ich wystawiać w bandach, chyba że przy pomocy specjalnego przedmiotu (patrz *Die Zauberflöte*). Potworów używa się głównie w specjalnych scenariuszach przygodowych, a także w trybie bitewnym.

PORUSZANIE POTWORA

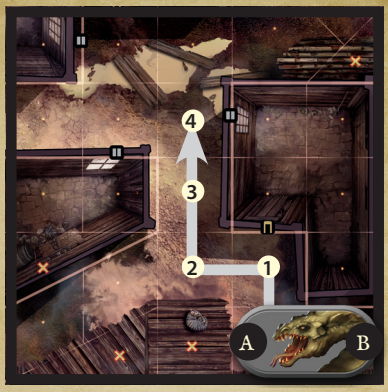
Potwór jest zazwyczaj Postacią Niezależną. Poszczególne scenariusze nakładają na niego różne ograniczenia, oraz wzorce zachowań. W przypadku potwora kontrolowanego przy pomocy *Die Zauberflöte*, jest on normalną postacią z bandy (przynajmniej tak długo, jak ktoś gra na nim).

PORUSZANIE I WALKA LINDWURMA

Lindwurm i inne modele na podwójnych podstawkach porusza się następująco (patrz schemat).

Postać taka ma dwie oddzielne części – głowę (pole A) i ogon (pole B). Wykonując ruch modelem o jedno pole, przemieść głowę modelu na pole docelowe, a ogon na pole, które zajmowała głowa. Wszystkie punkty ruchu płaci się tylko za przemieszczenie głowy. Ogon porusza się za darmo. Możesz poruszyć się tak by głowa weszła na pole zajmowane przez ogon, a ogon na pole zajmowane przez głowę. Kosztuje to normalną ilość punktów ruchu (zazwyczaj 1 chyba, że pomiędzy polami jest przeszkoda etc.).

Jeżeli model zajmujący 2 pola posiada Zwinność: 1 lub więcej to głowa może poruszyć się po skosie, tak jak normalnie. Ogon wchodzi na jej miejsce. Potwór taki nie może jednak zakończyć ruchu tak by stać na dwóch polach, które mają wspólny tylko narożnik. Jeżeli nie ma wystarczającej ilości PR, albo uniemożliwia mu to teren/strefy kontroli etc., żeby kontynuować ruch i zakończyć go tak by zajmować dwa pola mające wspólną krawędź, nie może wykonać ruchu po skosie.



Przykład 1

Lindwurm porusza się o 4 pola, pomiędzy budynkami. Po wydaniu 1 PR głowa (A) znajdzie się na polu nr 1, a ogon (B) tam gdzie była głowa. Po wydaniu 4 punktów ruchu głowa znajdzie się na polu nr 4 a ogon na polu nr 3.

Przykład 2

Lindwurm [Ruch: 5(2)] przechodzi przez krzaki. Za 2 punkty ruchu głowa znajdzie się na polu z krzakiem. Następnie za dwa kolejne (w sumie 4 PR) głowa wyjdzie z krzaków. Chociaż ogon też przekracza przeszkodę to nie kosztuje to dodatkowego PR. Następnie za piąty i ostatni punkt ruchu Lindwurm porusza się jeszcze o jedno pole. Chociaż ogon przemieszcza się przez przeszkodę, to ruch ten kosztuje tylko 1 PR ponieważ rozpatrywany jest tylko koszt ruchu głowy.

Strzelając do modelu zajmującego 2 pola możesz wybrać pole, do którego strzelasz. Wszelkie zasięgi i modyfikatory rozstrzyga się tak, jak przy strzelaniu do modelu zajmującego wybrane pole. Jeżeli nie ma żadnych przeszkód na linii strzału, to nieistotne jest czy część modelu zajmująca drugie pole znajduje się w osłonie czy nie.

Model zajmujący 2 pola walczy tak samo, niezależnie od tego czy atakuje głową czy ogonem. Jeżeli strzela się do takiego modelu, będącego w zwarciu to wystarczy, że dowolna jego część jest w zwarciu by obowiązywał modyfikator -1 do trafienia i zaistniała szansa na trafienie przyjaznego modelu.

Postaci zajmujące 2 pola są duże i nieruchawe. Nigdy nie wycofują się z walki i nie testują czy zostały przewrócone.

Model zajmujący 2 pola nie blokuje linii widzenia sam sobie i sam do siebie (np. możesz poprowadzić linię widzenia przez pole z głową, do pola z ogonem).

ŚMIAŁKOWIE I POTWORY

W obu poniższych scenariuszach występują postacie śmiałków – mieszkańców Wiednia, którzy zdecydowali się, że rozprawią się ze straszliwą bestią pustoszącą ich miasto.

Obowiązują ich następujące zasady:

- Śmiałkowie zachowują się zgodnie z zasadami PN (postaci niezależnych), a ich celem jest atakowanie potwora. Wszystkie pozostałe postacie (w tym postacie graczy) traktują jako przyjazne i są tak przez nie traktowane.

- Na początku gry weź wszystkie karty postaci Zbirów, po jednej karcie Zbrojnego z glewią i pistoletem oraz karty postaci Chłopów (jeśli posiadasz zawierający ich zestaw dodatkowy)–tworzą oni pulę śmiałków. Wylosuj 4 z nich, te postacie rozpoczną grę na stole. Gdy któryś ze śmiałków zginie, włóż jego kartę do puli i wylosuj kolejnego, który pojawi się jako posiłki.

- Przed każdą aktywacją śmiałka należy zagrać kartę z talii zdarzeń. Jeśli jest czerwona, dany śmiałek porusza się w kierunku potwora (jeśli jeszcze nie jest z nim w zwarciu) wydając 4 PR i przestrzegając standardowych zasad ruchu PN. Jeżeli karta jest czarna, śmiałka obleciał strach i pozostaje w miejscu.

Walka śmiałka z potworem:

- Na początku fazy walki, przed wszystkimi pozostałymi walkami, należy zagrać kartę z talii zdarzeń dla każdego śmiałka i sprawdzić jej wartość w poniższej tabeli. Postacie graczy w zwarciu z potworem mogą (ale nie muszą, zależy to od decyzji gracza) wspierać tę „walkę", odejmując 1 (lub 2, jeśli postać gracza otacza potwora) od wartości karty wydarzeń. Ciężkie rany u potwora lub śmiałka nie wpływają na wynik.

  I-IV: Potwór otrzymuje jedną ranę z pominięciem pancerza;

  V-VIII: Nic się nie dzieje, postacie pozostają w zwarciu;

  IX-XVI: Śmiałek otrzymuje 4 rany z pominięciem pancerza i musi wycofać się jak po przegranej walce jeśli to możliwe (jeśli to niemożliwe, nie testuj Krzepy);

  XVII-XXIV: Śmiałek natychmiast ginie.

- Potwór jest postacią niezależną, a jej celem jest atakowanie śmiałków. Aktywuje się co turę (bez potrzeby zagrywania karty zdarzeń) po wszystkich śmiałkach. Jeśli nie jest jeszcze w zwarciu ze śmiałkiem, wydaje swoje PR na ruch w stronę najbliższego śmiałka. Wszystkie postacie traktuje jak wrogie i jest tak przez nie traktowany.

DIE ZAUBERFLÖTE

Zaczarowany flet, którego muzyka sprawia, że bestie stają się pokorne i posłuszne woli grającego. Nikt nie wie skąd się wziął ten instrument. Jedni powiadają, że to ten sam flet, który wg. legendy miał zostać użyty przez tajemniczego flecistę z Hammeln do pozbycia się plagi szczurów, a gdy ten nie otrzymał zapłaty użył go do zaczarowania dzieci. Inni, że początki tego instrumentu sięgają jeszcze dalej–że jego ustnik sporządzono z fletni należącej do starożytnego bożka Pana, albo wyrzeźbiono z fragmentu liry którą Orfeusz uspokoił samego Cerbera.

Flet może zostać użyty tylko w scenariuszach bitewnych. Kartę fletu draftuje się na tym samym etapie co karty demonów. Po zakończeniu standardowego draftu i wyłożeniu kart demonów i cyrografów, połóż wśród nich kartę fletu. Karty potworów ułóż na boku. Tak jak przy drafcie samych demonów 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, albo flet, następnie kolejny i tak na przemian, aż skończą się wyłożone karty. Gracz, który wziął magiczny flet, bierze też karty potworów. Tworząc bandę możesz dać jednej z postaci zaczarowany flet. Możesz wtedy wystawić w bandzie jednego z wymienionych na karcie fletu potworów (za wymieniony na karcie koszt).

Postać z fletem traci zasadę Niepozorny i znacznik Niepozorności (nie może jej uży-

wać nawet do wystawienia się w specjalnych miejscach przewidzianych przez scenariusz). Gdy wystawiasz postać z fletem połóż na niej znacznik uniwersalny. Oznacza on, że postać gra na zaczarowanym flecie.

Jeżeli na początku tury masz na planszy postać z fletem i znacznikiem, to wystawiony potwór do końca tury znajduje się pod Twoją kontrolą. Aktywuje się jak każda inna postać z twojej drużyny.

Jeżeli na początku tury nie ma na planszy postaci z fletem, albo nie ma ona znacznika, to potwór do końca tury jest Postacią Niezależną z zasadą Atak.

Gdy aktywujesz postać z fletem, usuń z niej znacznik. Postać może wykonać akcję grania na flecie. Postać wykonując akcję grania, może się poruszyć – otrzymuje 3 punkty ruchu, ale nie może wykonywać manewrów. Po wykonaniu akcji grania połóż na postaci znacznik.

Postać grająca traci znacznik gdy zostanie powalona, ogłuszona, albo związana walką.

Dodatkowo dopóki postać grająca ma na sobie znacznik wszystkie, postacie z zasadą Bestia traktują ją jak przyjazną i vice versa.

UMIEJĘTNOŚCI:

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

Krótki lot – Postać może dowolnie przechodzić przez inne modele, teren wysoki, przeszkody i krawędzie wysokie bez kar za ruch (przelatuje nad nimi). W czasie ruchu ignoruje strefy kontroli wszystkich modeli. Dodatkowo połóż na jego karcie znacznik. Gdy któryś z graczy przetasuje talię, połóż znacznik ponownie. Możesz mieć maks. 1 znacznik. W aktywacji modelu możesz odrzucić znacznik, aby zamiast standardowej akcji ruch wykonać ruch (lot) o 8 pól (pełna akcja).

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.

Olbrzymi rozmiar – Do postaci mających tę zasadę i od nich można prowadzić linię widzenia przez wszystkie postacie nie mające zasady Olbrzymi rozmiar. Jeśli postać z tą zasadą nie ma dokąd się wycofać po przegranej walce, nie testuje się jej Krzepy.

Ruch: X(Y) – Postać wykonując Ruch pełny może wydać X PR, a wykonując Ruch częściowy Y 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 [X] znajdującą się na planszy.

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

Zabójcze spojrzenie – Na początku każdej aktywacji modelu, najbliższy model wroga w polu widzenia i zasięgu 6 pól zostaje zaatakowany wzrokiem. Jeżeli jest kilka równoodległych modeli gracz z Inicjatywą wskazuje cel. Atak ten wymaga linii widzenia, tak jak strzał. Trafia automatycznie. Trafiony musi wykonać test Inteligencji lub Zmysłów PT: 7 (postać wie lub przeczuwa, że należy unikać wzroku bazyliszka). Niezdany test oznacza że został Ogłuszony. Zdany – nic się nie dzieje. Triumf – bazyliszek zobaczył swoje odbicie i zostaje Ogłuszony. Pech – ofiara umiera z przerażenia.

SCENARIUSZE

KOSZMAR NA PRZEDMIEŚCIACH

SKŁAD BANDY:

- Czerwony i Niebieski po 4 Bohaterów i 3 Postacie pospolite
- Żadne postacie Zbirów, Chłopów oraz po jednym ze Zbrojnych z glewią i pistoletem nie trafiają do draftu. Zamiast tego postacie te tworzą pulę śmiałków – wiedeńczyków, którzy zebrali się na odwagę i postanowili ubić bestię.
- Modele potworów i ich karty odłóż na bok i przygotuj do wystawienia scenariusza.

ROZSTAWIENIE PLANSZY I POSTACI:

Scenariusz rozgrywa się na przedstawionej mapie. Na początku gracze muszą ustalić między sobą albo wylosować poziom trudności scenariusza – czy będą grać przeciwko młodszemu, czy starszemu i silniejszemu potworowi. Następnie po wybraniu składu bandy, losuje się jedną z kart potwora i umieszcza jego model na polu oznaczonym kółkiem. W przypadku modeli zajmujących 2 pola (jak Lindwurm) umieszcza się go na polach oznaczonych elipsą, tak żeby głowa znalazła się na oznaczonym kółkiem polu. Po wystawieniu potwora wystawia się 4 figurki śmiałków na polach startowych oznaczonych S. Na wszystkich oznaczonych dla śmiałków polach należy umieścić znaczniki rezerwy (uniwersalne). Po rozstawieniu potwora i śmiałków Gracze naprzemiennie wystawiają po jednej figurce na polach w swoim kolorze. Po 1 bohaterze i po 1 postaci pospolitej pozostaje w rezerwie każdego z graczy. Figurki te wchodzą do gry na dowolnym polu oznaczonym kolorem danego gracza w turze po tym, jak dany gracz stracił odpowiednio pierwszego bohatera lub postać pospolitą.

WARUNKI ZWYCIĘSTWA:

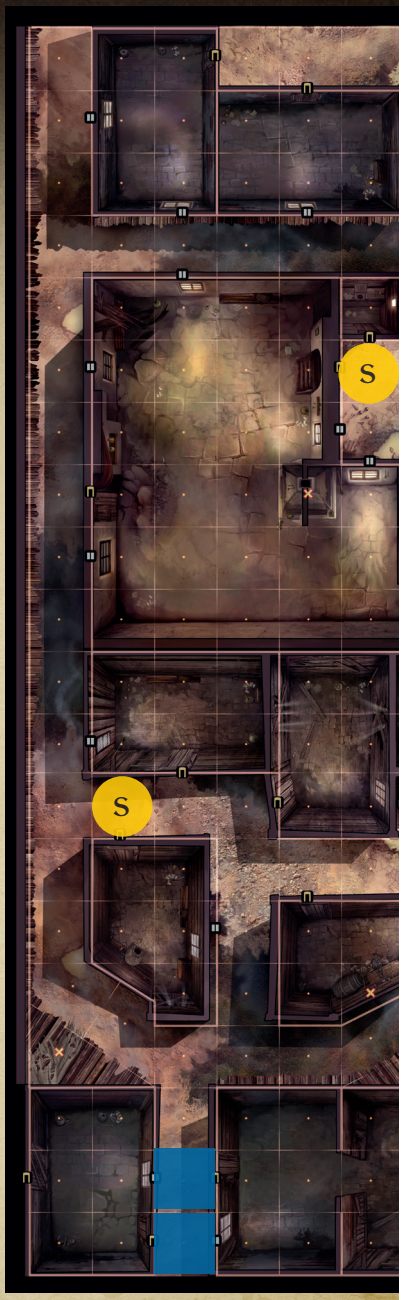
1. Jeśli wszystkie znaczniki rezerw (śmiałków) zostały zdjęte, gra się kończy, obydwaj gracze przegrywają, a „wygrywa" potwór.
2. Jeśli potwór został zabity przez śmiałka, tłum obwołuje zabójcę nowym cesarzem, gra się kończy a obydwaj gracze przegrywają.
3. Gra może skończyć się również, jeśli potwór zostanie zabity przez postać gracza, a następnie zdjęte zostaną znaczniki rezerwy (patrz: uwagi). W takiej sytuacji należy obliczyć punkty zwycięstwa by określić który z graczy wygrał:
   - Zabita wroga postać pospolita jest warta 1 PZ.
   - Zabity wrogi bohater jest warty 2 PZ.
   - Wrogie postacie zabite przez potwora także dają PZ – przeciwnikowi gracza, który stracił postać.

- Ilekroć postać gracza zadaje rany potworowi, gracz otrzymuje znaczniki PZ w liczbie równej połowie zadanych obrażeń, zaokrąglając w dół. Każdy znacznik jest warty 1 PZ. Oznacza to, że trafienia zadające tylko 1 ranę nie dają PZ.
- Jeśli głowa potwora jest w posiadaniu postaci gracza na koniec gry, gracz ten otrzymuje 5 PZ.

Gracz z największą liczbą PZ zostaje zwycięzcą. W przypadku remisu wygrywa posiadacz głowy potwora.

UWAGI:

- W pierwszej turze Inicjatywę ustala się normalnie.
- Śmierć śmiałka i żetony rezerwy: kiedy zginie śmiałek, należy natychmiast zdjąć z planszy żeton rezerwy najdalszy od potwora i umieść następnego śmiałka w tym miejscu (można ponownie wykorzystać tę samą figurkę). Jeśli konieczne jest zdjęcie ostatniego żetonu, gra się kończy a potwór wygrywa (obydwaj gracze przegrywają). Patrz zasada „Śmiałkowie i potwory".
- Potwór sam z siebie nie atakuje postaci graczy, ale postacie te nie mogą unikać walki w zwarciu z potworem (muszą zaatakować albo potwora, albo inną wrogą postać). Podczas walki potwora z postacią gracza karty za potwora zagrywa drugi gracz.
- Potwór atakuje przede wszystkim śmiałków, ale innych umiejętności (jak np. wzrok bazyliszka) używa przeciwko najbliższej postaci gracza.
- Potwór ignoruje strefy kontroli przeciwników, może poruszać się przez zajęte przez nich pola bez dodatkowych kosztów, ale nie może na takich polach kończyć ruchu. Sam posiada normalną strefę kontroli.
- Jeśli potwór został zabity przez postać gracza, należy umieścić żeton łba potwora na polu, które zajmował. Posiadanie tego żetonu na koniec gry warte jest 5 PZ. Po zabiciu potwora należy zdjąć z planszy wszystkich śmiałków, ale należy pozostawić żetony rezerwy. Będą one stanowić licznik tur pozostałych w grze. Na koniec każdej tury zaczynając od tej, w której zginął potwór, należy zdjąć jeden żeton rezerwy. Jeśli był to ostatni żeton, gra się kończy i należy podliczyć PZ. Na przykład: jeśli potwór zdołał zabić 4 śmiałków zanim sam zginął, oznacza to, że na planszy zostały jeszcze dwa znaczniki rezerwy. Jeden odrzuca się na koniec tury, w której zginął potwór, a drugi na koniec następnej. Wówczas gra się kończy.



Pola rozstawienia Czerwonych i Niebieskich

Pole wystawienia potwora

S

Pola rozstawienia Śmiałków. Na polach oznaczonych „S", wysatwia się ich na początku gry

S
S
S

ŁOWY W LESIE

SKŁAD BAND:

- Czerwony i Niebieski po 3 Bohaterów i 3 Postacie pospolite
- Żadne postacie Zbirów, Chłopów oraz po jednym ze Zbrojnych z glewią i pistoletem nie trafiają do draftu. Zamiast tego postacie te tworzą pulę śmiałków – wiedeńczyków, którzy zebrali się na odwagę i postanowili ubić bestię.
- Postać Złodzieja również nie trafia do draftu.
- Modele potworów i ich karty odłóż na bok i przygotuj do wystawienia scenariusza.

ROZSTAWIENIE PLANSZY I POSTACI:

Scenariusz rozgrywa się na przedstawionej mapie. Na początku gracze muszą ustalić między sobą albo wylosować poziom trudności scenariusza – czy będą grać przeciwko młodszemu, czy starszemu i silniejszemu potworowi. Następnie po wybraniu składu bandy, losuje się jedną z kart potwora i umieszcza jego model na polu oznaczonym kółkiem. W przypadku modeli zajmujących 2 pola (jak Lindwurm) umieszcza się go na polach oznaczonych elipsą, tak żeby głowa znalazła się na oznaczonym kółkiem polu. Po wystawieniu potwora wystawia się 4 figurki śmiałków na polach startowych oznaczonych S. Na pozostałych oznaczonych dla śmiałków polach należy umieścić znaczniki rezerwy (uniwersalne). Następnie na oznaczonym polu wystawia się złodzieja. Należy dać mu pierścień. Po rozstawieniu potwora i śmiałków Gracze naprzemiennie wystawiają po jednej figurce na polach w swoim kolorze. Po 1 bohaterze i po 1 postaci pospolitej pozostaje w rezerwie każdego z graczy. Figurki te wchodzą do gry na dowolnym polu oznaczonym kolorem danego gracza w turze po tym, jak dany gracz stracił odpowiednio pierwszego bohatera lub postać pospolitą.

WARUNKI ZWYCIĘSTWA:

1. Jeśli wszystkie znaczniki rezerw (śmiałków) zostały zdjęte, gra się kończy, obydwaj gracze przegrywają, a „wygrywa" potwór.

2. Jeśli potwór został zabity przez śmiałka, tłum obwołuje zabójcę nowym cesarzem, gra się kończy a obydwaj gracze przegrywają.

3. Gra może skończyć się również, jeśli potwór zostanie zabity przez postać gracza, a następnie zdjęte zostaną znaczniki rezerwy (patrz: uwagi). W takiej sytuacji należy obliczyć punkty zwycięstwa by określić który z graczy wygrał:

- Zabita wroga postać pospolita jest warta 1 PZ.
- Zabity wrogi bohater jest warty 2 PZ.
- Wrogie postacie zabite przez potwora także dają PZ – przeciwnikowi gracza, który stracił postać.
- Ilekroć postać gracza zadaje rany potworowi, gracz otrzymuje znaczniki PZ w liczbie równej połowie zadanych obrażeń, zaokrąglając w dół. Każdy znacznik jest warty 1 PZ. Oznacza to, że trafienia zadające tylko 1 ranę nie dają PZ.
- Jeśli głowa potwora jest w posiadaniu postaci gracza na koniec gry, gracz ten otrzymuje 3 PZ.
- Jeśli pierścień jest w posiadaniu postaci gracza na koniec gry, gracz ten otrzymuje 3 PZ.

Gracz z największą liczbą PZ zostaje zwycięzcą. W przypadku remisu wygrywa posiadacz głowy potwora.

UWAGI:

- W pierwszej turze Inicjatywę ustala się normalnie.
- Śmierć śmiałka i żetony rezerwy: kiedy zginie śmiałek, należy natychmiast zdjąć z planszy żeton rezerwy najdalszy od potwora i umieść następnego śmiałka w tym miejscu (można ponownie wykorzystać tę samą figurkę). Jeśli konieczne jest zdjęcie ostatniego żetonu, gra się kończy a potwór wygrywa (obydwaj gracze przegrywają). Patrz zasada „Śmiałkowie i potwory".
- Potwór sam z siebie nie atakuje postaci graczy, ale postacie te nie mogą unikać walki w zwarciu z potworem (muszą zaatakować albo potwora, albo inną wrogą postać). Podczas walki potwora z postacią gracza karty za potwora zagrywa drugi gracz.
- Potwór atakuje przede wszystkim śmiałków, ale innych umiejętności (jak np. wzrok bazyliszka) używa przeciwko najbliższej postaci gracza.
- Potwór ignoruje strefy kontroli przeciwników, może poruszać się przez zajęte przez nich pola bez dodatkowych kosztów, ale nie może na takich polach kończyć ruchu. Sam posiada normalną strefę kontroli.
- Jeśli potwór został zabity przez postać gracza, należy umieścić żeton łba potwora na polu, które zajmował. Posiadanie tego żetonu na koniec gry warte jest 3 PZ. Po zabiciu potwora należy zdjąć z planszy wszystkich śmiałków, ale należy pozostawić żetony rezerwy. Będą one stanowić licznik tur pozostałych w grze. Na koniec każdej tury zaczynając od tej, w której zginął potwór, należy zdjąć jeden żeton rezerwy. Jeśli był to ostatni żeton, gra się kończy i należy podliczyć PZ. Na przykład: jeśli potwór zdołał zabić 4 śmiałków zanim sam zginął, oznacza to, że na planszy zostały jeszcze dwa znaczniki rezerwy. Jeden odrzuca się na koniec tury, w której zginął potwór, a drugi na koniec następnej. Wówczas gra się kończy.
- W szubienicy ukrywa się Złodziej, który wykradł potworowi pierścień. Jest on traktowany jako postać neutralna PN. Potraktuj go tak jakby miał zasadę Niepozorny: 2–dopóki nie zostanie rozpoznany, żadna z postaci graczy nie może go atakować ani zwerbować. Niepozorność ta nie działa na potwora. Potwór atakuje Złodzieja tak jak każdego Śmiałka.
- Postać gracza może zdobyć pierścień zabijając Złodzieja, albo werbując go (po zdanym teście rozmowy). Po zwerbowaniu usuń postać złodziejaszka ze stołu–przekazuje on jedynie pierścień postaci która go zwerbowała, a następnie ucieka.

Pola rozstawienia Czerwonych i Niebieskich

Pole wystawienia potwora

S

Pola rozstawienia Śmiałków. Na polach oznaczonych „S", wystawia się ich na początku gry

Z

Pole wystawienia Złodzieja

S
S
S
Z