Anno Domini

1666

NECRONOMICON

CZARY

OPIS KAŻDEGO CZARU ZAWIERA:

Nazwa czaru: Nazwa czaru to imię demona, który miał dawać określone moce czy wywoływać jakieś efekty.

Koncentracja: Liczba kart, które dociąga mag, jeżeli się koncentruje podczas rzucania czaru w Fazie Akcji. W Fazie Słów ten modyfikator zawsze obowiązuje.

Powodzenie: Zbiór kart potrzebny do powodzenia czaru. Czasem pary czy kolory mogą wywołać dodatkowe efekty. Dodatkowe efekty są obowiązkowe, nawet jeżeli są niekorzystne. Karty raz wzięte do zbioru nie mogą zostać z niego usunięte, czy zastąpione innymi, ale nie są uporządkowane–tzn. przyporządkowane do konkretnych pozycji w zbiorze. Uwaga: Jeżeli w danej fazie uzyska się sukces i niepowodzenie, to sukces ma pierwszeństwo.

Przykładowo: Mag rzucając czar Huicthgaras potrzebuje czarnego króla, dowolną czarną kartę i dowolną kartę. Ułożył na powodzenie czaru króla i 10. Układając te karty nie deklaruje które pozycje one zajmują. Żeby czar się udał w kolejnej fazie, wystarczy, że dobierze dowolną kartę, albo króla. Dobierając króla potraktuje bowiem króla nie jako króla, a jako kartę.

Niepowodzenie: Zbiór kart, który powoduje, że czar się nie udaje. Czasem pary czy kolory mogą wywołać dodatkowe, niepożądane efekty. Karty raz wzięte do zbioru nie mogą zostać z niego usunięte lub zastąpione innymi, ale nie są uporządkowane–tzn. przyporządkowane do konkretnych pozycji w zbiorze.

Obrona: Test, jaki może wykonać cel, aby uniknąć efektów czaru. Zazwyczaj, żeby móc w ogóle próbować odeprzeć czar, postać musi posiadać daną cechę (albo Wiarę, która w przypadku czarów zastępuje dowolną z cech) na poziomie 1 lub więcej.

Uwagi

Teleportacja–Zdejmij model i ustaw go na planszy na dowolnym, niezablokowanym polu. Zignoruj zasady ruchu (wpływ terenu etc.).

Przemieszczenie–Porusz postać o wskazaną liczbę pól. Podczas przemieszczenia ignoruje się koszt w PR wejścia na konkretne pola, jednak postać nie może poruszać się przez pola zablokowane, ściany, okna, zamknięte drzwi i na teren wysoki. Może przemieścić się z terenu wysokiego na pola otwarte albo inny teren wysoki. Jeżeli zakończy taki ruch z terenu wysokiego na terenie otwartym, to uznaje się, że postać spadła. Wykonaj test Zwinności PT:8. W przypadku niepowodzenia postać otrzymuje tyle obrażeń, o ile nie zdała testu. Postać może przemieścić się przez dowolne postacie, także wrogie, oraz przez ich strefy kontroli.

Pole widzenia–Za każdym razem, gdy jest mowa o polu widzenia zakłada się, że mag znajduje się w swoim własnym polu widzenia.

Wiara–Za każdym razem, gdy do obrony przed czarem używa się jakiejś cechy, można zamiast tego użyć Wiary modelu.

Cel czaru–Gdy zaczynasz rzucać czar, wskazujesz dowolną postać w polu widzenia maga. Jeżeli w momencie, gdy czar powiedzie się, cel dalej znajduje się na planszy, to czar działa normalnie, nawet jeżeli cel zniknął z pola widzenia maga etc. Jeżeli w momencie, gdy czar powiedzie się, celu nie ma na planszy, mag może wyznaczyć nowy cel. Jeżeli go nie wyznaczy, czar zostaje przerwany.

Para–2 karty tego samego typu (np. dwie damy).

Kolor–Wszystkie karty w zbiorze są tego samego koloru (np. wszystkie to ♥).

Sekwens–Wszystkie karty w zbiorze mogą zostać ułożone w sekwencji pod względem ich starszeństwa. As jest zawsze najwyższą kartą. Np. karty Walet, Dama i 10 tworzą sekwens, a 10, 9 i As nie.

RZUCANIE CZARÓW

Rzucanie czarów to pełna akcja, w czasie której można się poruszać. Mag deklaruje, który czar rzuca, otwiera księgę czarów na właściwej stronie, wskazuje cel i ciągnie tyle kart, ile wynosi jego umiejętność Czarnoksięstwo.

1. Postać rzucająca czar ma o 1PR mniej do wydania na ruch, niż gdyby wykonywała akcję Ruch pełny (czyli zazwyczaj 3 PR). Poświęcając 2 dodatkowe PR mag może się koncentrować i dobrać tyle kart, ile wynosi Koncentracja na karcie czaru.

   Przykład. Ibrahim (Czarnoksięstwo: 3) rzuca Huicthgaras (Koncentracja: 2). Ma do wyboru: rzucić czar bez koncentrowania się, dzięki czemu będzie miał 3 PR i ciągnął 3 karty, albo koncentrować się – będzie miał tylko 1 PR ale za to pociągnie 5 kart.

2. W pierwszej kolejności gracz przydziela karty na powodzenie czaru. Karty kładzie się na księdze czarów albo obok niej. Jeżeli czar udał się, rozstrzyga się natychmiast

jego efekt. Gracz musi położyć kartę, jeżeli pasuje ona do zbioru – nie może czekać na lepszą. Raz położonej karty nie można z czaru zdjąć (zamienić na inną). Jeżeli kilka kart pasuje do zbioru i nie ma na wszystkie miejsca, gracz może wybrać, które z nich wykłada.

3. Jeżeli nie udało się ułożyć kombinacji potrzebnej do powodzenia (zapełnić zbioru), niewykorzystane karty przeciwnik układa na niepowodzenie i sprawdza ewentualny efekt nieudanego czaru.

4. Jeżeli żadne układy (powodzenia czaru i niepowodzenia czaru) nie zostały spełnione, czar zostaje zawieszony do Fazy Słów. W Fazie Słów, po aktywowaniu maga, ponownie dociąga się karty, tym razem zawsze z bonusem za Koncentrację i sprawdza, czy czar się udał lub nie. Ponownie jeżeli żaden z układów nie został spełniony, czar zostaje zawieszony.

5. W każdej kolejnej turze mag może zadeklarować, że kontynuuje rzucanie czaru (w Fazie Akcji wykonując akcję Rzucania czarów, w Fazie Słów za darmo).

6. Jeżeli podczas rzucania czaru (także zawieszonego) mag zostanie zraniony, przewrócony, ogłuszony albo wykona akcję inną niż Rzucanie czarów, to czar natychmiast zostaje przerwany. Odrzuć wszystkie karty magii z czaru. Można rzucać czary będąc w zwarciu, ale nie można wtedy się koncentrować.

7. W bardzo rzadkim przypadku, gdy wszystkie karty magii są zajęte na czarach albo żaden z czarów nie może zostać dokończony, sprawdź który mag ma kartę o najwyższej wartości (XXIV lub najbliższej tej wartości) na swoim czarze. Demony odwracają się od tego maga – odrzuć wszystkie karty z rzucanego czaru i przetasuj talię magii.

Talia magii jest tasowana w Fazie Kart każdej tury oraz zawsze, gdy się skończy, ale nie trafiają do niej karty magii znajdujące się na księgach magii. Gdy talia skończy się podczas dociągania kart przez maga, przetasuj ją i dobierz brakujące karty.

Księgi czarów i alchemii to elementy ekwipunku. Większość postaci magów i alchemików ma przypisane do siebie księgi czarów lub alchemiczne – ich tytuły znajdują się w ekwipunku postaci. Kiedy postać maga/alchemika trafi do Twojej puli postaci, weź przypisaną do niego księgę. Księgi te tworzą Twoją bibliotekę. Wystawiając maga/alchemika w bandzie możesz dać mu dowolną księgę z biblioteki, ale tylko jedną danego typu (maksymalnie jedną magii i maksymalnie jedną alchemii). Księgi możesz dać tylko postaciom z odpowiednimi umiejętnościami – magii postaciom z zasadą Czarnoksięstwo, a alchemii z zasadą Alchemia.

HUICTHGARAS

SPROWADZENIE SNU

Huicthgaras, sługa Syracha, potrafi wywołać w ludziach magiczny sen lub bezsenność.

KONCENTRACJA: 2

Powodzenie:

Cel czaru zostaje ogłuszony.

Para–Cel czaru zostaje ogłuszony. Dodatkowo kolejny model w polu widzenia maga zostaje ogłuszony. Jeżeli nie ma wrogiego modelu w polu widzenia, to mag musi wskazać model przyjazny albo siebie.

Kolor–Cel czaru zostaje ogłuszony. Dodatkowo 2 kolejne modele w polu widzenia zostają Ogłuszone. Jeżeli nie ma wystarczającej liczby wrogich modeli w polu widzenia, to mag musi wskazać model przyjazny albo siebie.

Niepowodzenie:

Czar nieudany.

Para–Rzucający czar zostaje ogłuszony.

Obrona:

Tylko modele z Hartem Ducha: 1 lub więcej mogą próbować odeprzeć czar. Wykonaj test Hartu Ducha PT:7. Zdany–czar nie zadziałał.

FURFUR

PODMUCH WIATRU

Furfur, Wielki Hrabia, dowódca 29 legionów demonów, wywołuje burze i huragany. Może zesłać potężny podmuch wiatru, który ciśnie przeciwnikiem.

KONCENTRACJA: 2

Powodzenie:

Cel czaru zostaje przesunięty (patrz przemieszczenie) do 2 pól w linii prostej (nie po skosie) we wskazanym przez maga kierunku, zostaje powalony i otrzymuje 1 ranę, która ignoruje pancerz.

Para–Cel czaru zostaje przesunięty (patrz przemieszczenie) do 3 pól w linii prostej (nie po skosie) we wskazanym przez maga kierunku, zostaje powalony i otrzymuje 2 rany, które ignorują pancerz.

Kolor–Cel czaru zostaje przesunięty (patrz przemieszczenie) do 4 pól w linii prostej (nie po skosie) we wskazanym przez maga kierunku, zostaje powalony i otrzymuje 3 rany, które ignorują pancerz.

Niepowodzenie:

Czar nieudany.

Para–Mag zostaje powalony.

Obrona:

Tylko modele z Krzepą: 1 lub więcej mogą próbować odeprzeć czar. Wykonaj test Krzepy PT:7. Zdany–czar nie zadziałał.

GULAND

SPROWADZENIE NIEMOCY

Guland, demon zarazy, potrafi sprowadzić na wrogów maga niemoc i choroby.

KONCENTRACJA: 2

Powodzenie:

Cel czaru otrzymuje znacznik czaru Gulanda (uniwersalny) dający mu -1 do wszystkich testów do końca gry. Model może mieć tylko jeden taki znacznik na sobie. Jeżeli miałby otrzymać drugi, to zamiast tego zostaje powalony. Demony są odporne na ten czar.

Para–Cel czaru i znajdujący się najbliżej od niego inny model z tej samej bandy otrzymują znaczniki czaru Gulanda (uniwersalne) dające im -1 do wszystkich testów do końca gry. Model może mieć tylko jeden taki znacznik na sobie. Jeżeli miałby otrzymać drugi, to zamiast tego zostaje powalony. Demony są odporne na ten czar.

Kolor–Cel czaru i znajdujący się najbliżej od niego inny model z tej samej bandy zostają powalone i otrzymują znaczniki czaru Gulanda (uniwersalne) dające im -1 do wszystkich testów do końca gry. Model może mieć tylko jeden taki znacznik na sobie.

Jeżeli miałby otrzymać drugi, to zamiast tego zostaje powalony. Demony są odporne na ten czar.

Niepowodzenie:

Czar nieudany.

Sekwens–Mag otrzymuje znacznik czaru Gulanda (użyj uniwersalnego znacznika) dający mu -1 do wszystkich testów do końca gry. Model może mieć na sobie tylko 1 taki znacznik. Jeżeli otrzymałby drugi, to zamiast tego zostaje powalony.

Obrona:

Tylko modele z Krzepą: 1 lub więcej mogą próbować odeprzeć czar. Wykonaj test Krzepy PT:7. Zdany–czar nie zadziałał.

MERSILDE

PRZENIESIENIE

Mersilde pozwala przemieszczać się mimo ścian, zamkniętych drzwi i straży.

KONCENTRACJA: 3

Powodzenie:

Mag natychmiast porusza się o maksymalnie 3 pola (także po skosie) traktując wszystkie pola i krawędzie jak otwarte. Może poruszać się przez pola zablokowane, ale nie może skończyć na nich ruchu.

Para–Mag natychmiast porusza się o maksymalnie 5 pól (także po skosie) traktując wszystkie pola i krawędzie jak otwarte. Może poruszać się przez pola zablokowane, ale nie może skończyć na nich ruchu. Ignoruje też wszelkie strefy kontroli.

Sekwens–Mag i najbliższy przyjazny model w jego polu widzenia (w razie wątpliwości przeprowadź losowanie) natychmiast poruszają się o maksymalnie 5 pól (także po skosie) traktując wszystkie pola i krawędzie jak otwarte. Mogą poruszać się przez pola zablokowane, ale nie mogą skończyć na nich ruchu. Ignorują też wszelkie strefy kontroli.

Niepowodzenie:

Czar nieudany.

Para–Mag zapada się w ziemię. Do czasu gdy przetasujesz talię gracza, mag nie może wykonać akcji biegania, a ilekroć otrzymuje do wydania Punkty Ruchu, otrzymuje o jeden mniej.

Obrona:

Brak.

MURMUR

SPROWADZENIE DUCHÓW

Murmur, wielki hrabia, dowódca 36 legionów, potrafi sprowadzić do maga duchy zmarłych.

KONCENTRACJA: 3

Powodzenie:

Połóż na planszy w polu widzenia maga znacznik. Wywołuje on Strach [1]. Mag jest odporny na działanie tego znacznika. Usuń znacznik, gdy właściciel maga przetasuje talię gracza.

Para–Połóż na planszy w polu widzenia maga znacznik. Wywołuje on Strach [2]. Mag jest odporny na działanie tego znacznika. Usuń znacznik, gdy właściciel maga przetasuje talię gracza.

2 pary–Połóż na planszy w polu widzenia maga znacznik. Wywołuje on Strach [3]. Mag jest odporny na działanie tego znacznika. Usuń znacznik gdy właściciel maga przetasuje talię gracza.

Niepowodzenie:

Czar nieudany.

Para–Duchy atakują maga–otrzymuje on 2 rany, które ignorują pancerz.

Obrona:

Brak.

IPOS

DEMONICZNA WIEDZA

Ipos – wielki książę, dowódca 36 legionów, odkrywa przyszłość i daje wielką wiedzę i odwagę.

KONCENTRACJA: 2

Powodzenie:

Cel czaru otrzymuje znacznik dający mu +1 do wszystkich testów. Postać może mieć tylko jeden taki znacznik na sobie. Usuń znacznik, gdy właściciel maga przetasuje talię gracza.

Para – Cel czaru i najbliższy przyjazny model w jego polu widzenia (w razie wątpliwości przeprowadź losowanie) otrzymują po 1 znaczniku dającym im +1 do wszystkich testów. Postać może mieć tylko jeden taki znacznik na sobie. Usuń znaczniki, gdy właściciel maga przetasuje talię gracza.

Kolor – Cel czaru i 2 najbliższe przyjazne modele w jego polu widzenia (w razie wątpliwości przeprowadź losowanie) otrzymują po 1 znaczniku dającym im +1 do wszystkich testów. Postać może mieć tylko jeden taki znacznik na sobie. Usuń znaczniki, gdy właściciel maga przetasuje talię gracza.

Niepowodzenie:

Czar nieudany.

Para–Ilość informacji przeładowuje umysł maga–zostaje on ogłuszony.

Obrona:

Brak.