

RABBI & GOLEM

Nathan ben Moses Hannover is in his seventies. Nobody knows where or when exactly he was born. Some say Cracow, others say Germany. Having received proper education, he worked as a teacher at the synagogue in Iztiaslav. During the Chmielnicki Uprising the city fell, got halfway burned to the ground, the Polish nobility graves defiled, Catholic churches demolished and the synagogue turned into a stable. Nathan fled along with most of the city population. The remaining 200 Jews who stayed, either because of old age, poor health, or putting too much trust in their neighbors, were killed by the Cossacks. Nathan escaped the turbulent Ukraine and made his way to Venice via Prague. There he studied the kabbalah lore. A few years ago he went back to Prague, seeing in his prophecies that hard times were coming back for his people. He managed to decipher Rabbi Loew's notes and find out the secret of creating the golem – a mighty guardian.



FIELDING RABBI AND GOLEM



Rabbi may be recruited as any other mercenary. He can't be hired by the Bohun's Rebels faction – Nathan suffered too much from the Cossacks in the past. Golem can be part of the band only if Rabbi is already included. Do not put its card in the draft. The Player who takes Rabbi during the draft also receives the Golem automatically.

SKILLS

Beg for Mercy – When this Character loses Close Combat, it may declare Begging for Mercy before applying damage. Make an Opposed Charisma vs Fortitude Test. If the Begging Character loses, resolve damage and retreats normally. If it wins, it does not receive any damage and is not considered hit for the purpose of some special rules, but is Prone instead, is still considered the loser but does not retreat. As long as this Character is Prone, it may not be attacked by the character that showed mercy. This skill may not be attempted against evil or non-human characters, but gets a +2 modifier to the test against good characters.

Divination – Divination is a Full Action. The Divining character may not be Prone, Unconscious, or engaged. The controlling player draws the number of Magic Cards equal to the Character's Divination rating, picks one of them, checks its value in the Divination table, and applies the given effect. The other drawn Magic cards are discarded. Resolving exactly one card is mandatory. "The Cards are Silent" may only be picked if all drawn cards have this effect. Additionally, the character receives 2 MP to spend. Drawing and resolving the Divination may be performed at any moment – before, after, or during the movement.

Huge – This character may not perform the Climb through a Window Movement Action

Jostling – During Close Combat Tests, the opponent's bonus for supporting characters is decreased by the character's Strength (but not lower than 0).

Kabbalah – Kabbalists create amulets – pieces of paper with prayers, esoteric symbols etc. Their power can affect the reality. Every Kabbalist has the number of points (●) to spend on amulets equal to their Kabbalah rating +2. A Kabbalist may only create one copy of a given amulet per game. The amulets' level may not exceed the Kabbalist's Kabbalah rating. The amulets may be distributed freely among the Characters in their band, up to one amulet per Character (the amulet creator may have any number). Amulets may not be given to evil, chaotic, and non-human Characters.

Living Barricade – This Character's Zone of Control may not be ignored for the purposes of movement even if it is engaged by other characters.

Mighty Blow – If you are using this Weapon in Close Combat your opponent may not Parry if your Strength is greater than theirs. If this is a skill of a model than it applies to any CC weapon it uses.

Retaliation [X] – If this character loses Close Combat (but not draws), but survives, before resolving any potential retreat, make an Unopposed Test of this Character's Weapon Skill that was just used, with the DL of X. On a failure nothing happens. On a success, the opponent receives damage calculated like a Ranged Attack. It may not be parried, does not count as new Close Combat, does not require retreat etc.

Shem – A golem is a mound of clay brought to life with kabbalah. It has no blood or internal organs, its body resembling a clay sculpture. Any "wounds" seal almost immediately.

1. This Character is not a human for the purpose of special rules. It has no Crippled Threshold and thus can never be Crippled.
2. It is immune to Poison, Thrust to the Heart, and Distraction.
3. The only way to destroy it is to destroy its *shem* – a piece of parchment with the power word that brings the creature to life, or letters carved on its forehead. If a Character with Intelligence of 1 or more, or the Monster Hunter skill, deals enough Wounds to meet the Death Threshold in Close Combat, the golem dies normally (it is assumed the Character knew its weakness).
4. If a Character not meeting the above criteria causes the potential lethal Wounds in Close Combat, draw a Magic card. ● means that the *shem* was destroyed and the golem dies. Any other suit means the golem is not killed, only shattered.
5. Wounds caused by any means other than Close Combat may never kill a golem. If they would, the golem is shattered instead (do not draw the Magic card mentioned above).
6. A shattered golem stays on the board with the number of Wounds 1 lower than its Death Threshold. Mark it with a shattered wall counter. A shattered golem counts as unconscious with the following exceptions:
 - it does not automatically Wake Up after receiving additional Wounds,
 - when performing the Wake Up action, it wakes up automatically.
7. The golem regenerates 3 Wounds at the beginning of each of its activations.
8. It may never participate in [talking], initiate it, be the target of [talking] skills and attacks, etc.

Wealthy [X] – When you field this Character, receive X extra kreutzer.

RABBI I GOLEM

Natan ben Mosze Hannover. Ma około 70-80 lat. Nikt nie wie, gdzie i kiedy dokładnie się urodził. Jedni powiadają, że w Krakowie, inni, że w Niemczech. Odebrał porządne wykształcenie i zaczął nauczać w synagodze w Zaslawniu. Tam zastał go wybuch powstania Chmielnickiego. Miasto zostało zdobyte, w połowie spalone, grobowce polskiej szlachty rozkopane, kościoły katolickie zburzone, a synagoga zamieniona na stajnię. Natan uciekł wraz z większością mieszkańców. 200 Żydów, którzy pozostali w mieście z powodu wieku, choroby lub ufających w pomoc sąsiadów, zostało wymordowanych przez Kozaków. Z płonącej Ukrainy Natan uciekł do Pragi a następnie do Wenecji, gdzie zapoznał się z naukami kabały. Kilka lat temu wrócił do Pragi, widząc w przepowiedniach, że znów nadchodzi trudne czasy dla jego ludu. Udało mu się odcyfrować zapiski rabiego Loewa i poznać sekret wykonania golema – potężnego strażnika.



WYSTAWIANIE RABIEGO I GOLEMA



Model Rabiego możesz wystawić tak, jak każdego najemnika. Nie może jednak zostać wystawiony przez frakcję Rebeliantów Bohuna – zbyt wiele wycierpiał od ich ziomeków – Kozaków. Golem może zostać wystawiony tylko w bandzie, w której znajduje się Rabbi. Nie umieszczaj karty Golema w drafcie. Trafia automatycznie do puli postaci gracza, który wydraftuje Rabiego.

UMIĘTNOŚCI:

Bogaty [X] – Jeżeli wystawiasz tę postać, otrzymujesz dodatkowe X krajcarów.

Błaganie o łaskę – Gdy model z tą zasadą przegra walkę wręcz, przed zadaniem obrażeń może zadeklarować użycie tej umiejętności. Wykonaj test Charyzmy przeciw Hartowi ducha zwycięzcy. Jeżeli błagający wygra, nie otrzymuje ran i nie liczy się jako trafiony na potrzeby innych zasad. Zamiast tego zostaje powalony. Nadal liczy się jako przegrany, ale nie wycofuje się. Jeśli błagający nie wygrał, walkę rozstrzyga się normalnie. W kolejnych rundach postać, która okazała łaskę nie może atakować błagającego dopóki ten nie wstanie. Nie dotyczy to innych postaci. Nie działa przeciw postaciom złym lub nie będącym ludźmi. Przeciw dobrym błagający ma +2 do testu. Pod względem fabularnym błagający pada na ziemię prosząc o litość, a wróg wstrzymuje cios.

Kabała – Kabałiści tworzą amulety – kartki papieru z modlitwami, symbolami etc. Dzięki nim mogą wpływać na rzeczywistość. Każdy kabalista zaczyna z tyloma punktami (●) do wydania na amulety, ile wynosi poziom jego Kabały +2. Każdy kabalista może stworzyć tylko jeden amulet danego typu na grę. Jest też ograniczony poziomem swojej umiejętności Kabała – nie może tworzyć amuletów o poziomie wyższym niż ta umiejętność. Stworzone amulety możesz rozdysponować pomiędzy postaciami w bandzie, jednak nie możesz ich przekazać postaciom złym, chaotycznym lub niebędącymi ludźmi. Żadna postać, poza twórcą amuletu, nie może mieć przy sobie więcej niż 1 amulet.

Odtwet [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.

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

Roztrącenie – Podczas walki wręcz dodatkowo modyfikatory za wsparcie przeciwnika są zmniejszane o Krzepę tej postaci (ale nie poniżej 0).

Szem – Golem to ożywiona przy pomocy kabały kupa gliny. Nie płynie w nim krew, a jego ciało jest niczym gliniana rzeźba. Wszelkie uszkodzenia błyskawicznie się zasklepiają.

1. Postać ta nie jest człowiekiem na potrzeby zasad specjalnych. Nie posiada progu ran ciężkich i nigdy nie jest ciężko ranna.
2. Jest odporna na zasady Trucizna, Pchnięcie w serce, Odwrócenie uwagi.
3. Jedynym sposobem na zniszczenie golema jest zniszczenie szemu – karteczki z ożywiającym go słowem lub wyrytych na czole liter. Gdy postać z Inteligencją co najmniej 1 lub zasadą Zabójca Potworów zadaje mu w walce wręcz rany wystarczające do osiągnięcia progu śmierci, to golem ginie normalnie (zakładamy, że postacie te wiedzą o jego słabości).
4. Gdy w walce wręcz zabije go postać niespełniająca powyższych warunków, to wyciągnij kartę magii. ● oznacza, że udało się zniszczyć szem i golem ginie. Każdy inny kolor oznacza, że golema nie udaje się zniszczyć, a jedynie rozbić.
5. Rany zadane inaczej niż w walce wręcz nie są w stanie zabić golema. Jeżeli doprowadziłyby do jego śmierci, to golem zostaje jedynie rozbity (nie przeprowadza się testu na zniszczenie).
6. Rozbity golem pozostaje na planszy z ranami na poziomie o 1 niższym niż próg śmierci. Oznacz go znacznikiem rozbitej ściany. Rozbity golem traktowany jest jak postać ogłuszona z następującymi wyjątkami:
 - nie budzi się po otrzymaniu rany,
 - wykonując akcję przebudzenia automatycznie się budzi (bez testu).Będąc rozbitym, jako ogłuszony automatycznie zostaje trafiony w walce wręcz. Nie otrzymuje kolejnych ran, pozostając na poziomie 1 poniżej progu śmierci. Sprawdza się jedynie, czy zaszły warunki potrzebne do jego zniszczenia (według pkt. 3 i 4).
7. Golem na początku swojej aktywacji regeneruje 3 rany.
8. Nie może brać udziału w [rozmowach], inicjować ich, być celem umiejętności ani ataków [rozmowa] itd.

Wielkolud – Ta postać nie może wykonywać akcji ruchu przebiegając przez okno.

Wróżby – Wróżenie to akcja pełna. Postać wróżąca nie może być powalona, ogłuszona ani w zwarcu. Gracz ją kontrolujący dobiera tyle kart magii, ile wynosi jej wartość Wróżenia, wybiera jedną, porównuje jej wartość z tabelą wróżb na końcu instrukcji i rozpatruje dany efekt. Pozostałe dociągnięte karty odrzuca się. Rozpatrzenie dokładnie jednej karty jest obowiązkowe. „Karty milczą” można wybrać do rozpatrzenia tylko wtedy, jeśli wszystkie wyciągnięte karty wskazują ten efekt. Dodatkowo postać otrzymuje do wykorzystania 2 PR. Dociągnięcie i rozpatrzenie karty wróżb można wykonać w dowolnym momencie ruchu – przed, po lub w trakcie.

Żywa barykada – Strefa kontroli tej postaci nie może być ignorowana podczas ruchu nawet wtedy, gdy jest w zwarcu z innymi postaciami.