Anno Domini

1666

KSIĘGA SCENARIUSZY

WPROWADZENIE

Księga Scenariuszy różni się od instrukcji, ponieważ nie zawiera podstawowych zasad zagrywania kart, ruchu itd. Zamiast tego znajdziecie tu scenariusze, szczegółowy opis przygotowania gry, zasady ekwipunku dodatkowego, specjalne tryby gry (Arcywróg i kampania). Jeśli jeszcze tego nie zrobiliście, to najpierw przeczytajcie Zasady gry. Kiedy będziecie znali już podstawy rozgrywki, przeczytajcie pierwszą część Księgi Scenariuszy aby dowiedzieć się, jak przygotować grę i rozegrajcie pierwszy scenariusz przygodowy *Morderstwo w tawernie*. Nie ma potrzeby czytać całości Księgi. Możecie do niej wrócić kiedy będziecie gotowi na rozgrywanie kolejnych scenariuszy i nowych trybów.

DODATKI DO GRY

Do Anno Domini 1666 dostępnych jest wiele dodatków. Zawierają one nowe postacie, całe nowe frakcje, plansze, scenariusze itp. Większości z nich można użyć posługując się jedynie zasadami zawartymi w podstawowej grze – po prostu będziecie mieli do wyboru więcej najemników lub frakcji. Pozostałe dodatki mogą zawierać także konieczne dodatkowe zasady.

Jeśli ten dokument odnosi się do pojęć, których nie posiadacie (np. w podstawowej wersji gry nie ma najemników), możecie bezpiecznie pominąć te sekcje.

FRAKCJE

Zwróćcie uwagę na herby w górnych lewych narożnikach kart postaci. Oznaczają one przynależność frakcyjną danej postaci. Jeśli herb jest podzielony, to frakcja po lewej jest główną frakcją dla danej postaci, a ta po prawej frakcją drugorzędną.

Herby te znajdują się także na odpowiednich kartach frakcji. Karty te zawierają informacje konieczne do konstrukcji band i specjalne zasady frakcyjne.

NAJEMNICY

WIEDEŃCZYCY

Wiedeńczycy i najemnicy posiadają własne herby, ale nie są samodzielnymi frakcjami i jako takie nie posiadają własnych kart frakcji. Gracze nie mogą wybrać ich jako swojej frakcji do gry. Zamiast tego postacie z tymi herbami są draftowane (patrz niżej) i dodawane do band na późniejszym etapie.

PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

- Wybierzcie pożądany styl gry – przygodowy lub bitewny. Jeśli chcecie rozegrać tryb Arcywroga lub kampanię, są one opisane w dalszej części.
- Wybierzcie scenariusz w danym stylu. Na pierwszą rozgrywkę polecamy scenariusz przygodowy *Morderstwo w tawernie*.
- Wybierzcie strony – czerwoną i niebieską. Jeśli chcecie, możecie to wylosować: niech jeden z graczy przetasuje swoją talię i wyciągnie kartę. Jeśli jest ona czerwona (♥ lub Ω), to gracz gra czerwoną stroną. W przeciwnym razie gra niebieską.
- Wybierzcie swoje frakcje (czerwony gracz wybiera pierwszy).
- Przejdźcie do budowy band.

BUDOWA BAND

Każdy z graczy zbiera wszystkie dostępne karty postaci przynależne do swojej frakcji. Do postaci dwufrakcyjnych (z dzielonym herbem) pierwszeństwo ma gracz grający jej frakcją główną, a jeśli nikt tą frakcją nie gra, postać trafia do gracza grającego jej frakcją drugorzędną. Postacie nienależące do frakcji wybranych przez graczy, niebędące też wiedeńczykami ani najemnikami zostają odrzucone i nie biorą udziału w tej partii.

DRAFT

Postacie, które są wiedeńczykami lub najemnikami i jednocześnie nie należą do żadnej z frakcji graczy, wchodzą do tzw. draftu. Podczas draftu gracze wybierają dodatkowe postacie, którymi mogą wzmocnić i urozmaicić swoje bandy, ale nigdy nie są zmuszeni do użycia wszystkich wydraftowanych postaci. Tworzą one jedynie potencjalną pulę postaci, z której można potem korzystać.

Ważna zasada dotycząca scenariuszy przygodowych: postacie o koszcie w złocie 8 lub wyższym należy odrzucić. Nigdy nie biorą one udziału w scenariuszach przygodowych.

Jeśli jakaś postać ma kilka wersji (np. Złodziej I, II, III), do draftu użyjcie wersji podstawowej (w tym przypadku Złodzieja I). Później gracz, który go wystawia, może wybrać dowolną inną wersję.

Niektóre scenariusze wymagają, aby dany wiedeńczyk dołączył do jednej z band (patrz niżej), lub przydzielają im rolę postaci niezależnej (patrz Zasady gry). W takim wypadku postacie te nie trafiają w ogóle do draftu. Np. w scenariuszu *Dorwać małego* Złodziej jest postacią niezależną, więc nie może trafić do żadnej z band.

- Przetasujcie wszystkie dostępne karty najemników, wylosujcie sześć z nich i ułóżcie odkryte na stole. Jeśli macie mniej niż sześciu najemników, użyjcie wszystkich.
- Obok nich ułóżcie odkryte wszystkie karty wiedeńczyków.
- Zaczynając od gracza niebieskiego, wybierajcie kolejno po jednej karcie, aż wybierzecie wszystkie. Karty te wraz z postaciami frakcyjnymi zebranymi wcześniej stanowią pulę postaci danego gracza na ten scenariusz. Z tejże puli gracz będzie wybierał postacie, które ostatecznie stworzą bandę, którą będzie grać.

Dozwolone jest draftowanie postaci, których nie można później użyć w bandzie. Na przykład grając Obrońcami Rzeczypospolitej można wybierać postacie złe i chaotyczne, aby nie mógł skorzystać z nich przeciwnik.

Postacie, które trafiły do puli (czyli postacie frakcyjne

i wydraftowane), ale nie zostały ostatecznie wybrane do bandy, nie mogą skorzystać ze swoich umiejętności. Na przykład postać może mieć umiejętność Bogaty (która przyznaje dodatkową walutę na zakup ekwipunku dodatkowego, o czym później). Jeśli jest w Twojej puli, ale nie trafiła do bandy i nie bierze udziału w scenariuszu, nie przysługuje Ci dodatkowa waluta z tego tytułu.

Można także pominąć draft i po prostu rozlosować postacie między graczami. Przetasujcie wszystkich dostępnych najemników i rozdajcie po równo obydwu graczom. To samo zróbcie z wiedeńczykami.

WYBÓR POSTACI

Scenariusze przygodowe po prostu określają, ilu bohaterów i ile postaci pospolitych każda ze stron może wystawić. Każdy z graczy wybiera odpowiednią liczbę postaci ze swojej puli. Koszty w złocie i Znajomościach są ignorowanie. Pamiętajcie, że postacie o koszcie 8 lub większym powinny być odrzucone przed draftem. Należy przestrzegać ograniczeń na karcie frakcji (np. Obrońcy Rzeczypospolitej nie mogą mieć w swojej bandzie postaci złych ani chaotycznych). Dodatkowo w scenariuszach przygodowych, oraz Arcywroga, postacie pospolite o koszcie 5 lub więcej traktowane są na potrzeby wystawienia jak bohaterowie.

Scenariusze bitewne pozwalają na większą dowolność. Zapoznajcie się ze swoimi kartami frakcji. Dana banda musi spełniać następujące kryteria:

- Maksymalna liczebność bandy podana jest na jej karcie. Może na niej znajdować się więcej miejsc na postacie, aby dopuścić pewną elastyczność w liczbie bohaterów i postaci pospolitych.
- Banda musi zawierać lidera wskazanego na karcie frakcji.
- Musisz wystawić wszystkie postacie oznaczone pełnokolorowymi portretami. Portrety wyblakłe oznaczają postacie opcjonalne.
- Całkowity koszt w złocie postaci w bandzie (wliczając w to postacie obowiązkowe) nie może przekraczać 45. Gracze mogą uzgodnić zmianę tego limitu. Zalecamy 35 złota na małe potyczki i 55 złota na wielkie bitwy.

- Koszt w Znajomościach wszystkich postaci musi być pokryty przez wartość umiejętności Znajomości innych postaci. Na przykład jeśli chcesz wystawić postacie o sumarycznym koszcie w Znajomościach wynoszącym 3, pozostałe postacie muszą mieć w sumie umiejętność Znajomości 3 lub większą. **Uwaga:** Koszt w Znajomościach postaci frakcyjnych wynosi zawsze 0. Przykładowo nie potrzebujesz 2 punktów Znajomości żeby wystawić Antonia w bandzie Wiedeńska Mafia.

- Na karcie frakcji znajdują się dodatkowe ograniczenia w konstrukcji bandy, na przykład niedopuszczające postaci o pewnym charakterze.

Po zbudowaniu bandy należy podliczyć ikonki kart obok portretów wystawionych postaci. Oznacza to, ile kart gracz dociąga na początku każdej tury. Dwie „połówki" oznaczają jedną kartę. Pojedyncza „połówka" nie daje karty.

Jeśli scenariusz mówi, że do Twojej bandy należy dołączyć dodatkowe obowiązkowe postacie, nie musisz płacić za nie w złocie ani Znajomościach, nie liczą się do maksymalnej liczebności bandy, nie zajmują miejsca innych postaci na karcie frakcji i nie muszą spełniać ograniczeń wypisanych na karcie frakcji. Inaczej mówiąc, najpierw normalnie zbuduj bandę, a potem dodaj do niej postacie scenariuszowe. Jeśli postać ta ma kilka wersji (np. Złodziej I, II, III), możesz użyć dowolnej z nich. Jeśli zabraknie plastikowych pierścieni pod podstawki, należy użyć żetonów uniwersalnych lub dowolnej innej dogodnej metody na oznaczenie tych dodatkowych postaci jako Twoich.

EKWIPUNEK DODATKOWY

A – koszt w krajcarach

B – dodaj do postaci

Karty ekwipunku dodatkowego są podobne do zwykłych przedmiotów z tą różnicą, że mają podany koszt w krajcarach (monetach). Nigdy nie stanowią wyposażenia startowego postaci. Muszą być dokupowane osobno.

Przed grą należy podzielić karty ekwipunku dodatkowego po równo pomiędzy graczy. Spośród nich gracze mogą kupować dodatkowy ekwipunek dla postaci ze swojej bandy. Każda karta ekwipunku dodatkowego kosztuje określoną liczbę krajcarów (1 lub 2). Gracz otrzymuje do wydania liczbę krajcarów podaną na karcie frakcji. Niektóre postacie mogą dzięki swoim umiejętnościom przyznawać dodatkowe krajcary (np. dzięki umiejętnościom Bogaty lub Szuler). Krajcary są walutą oddzielną od złota wydawanego na zakup postaci w scenariuszach bitewnych. Nie można kupić więcej kart ekwipunku dodatkowego, niż jest fizycznie dostępnych (np. można mieć wiele Chlebów z pajęczyną, ale tylko jedno Przebranie na bandę).

Zakupione karty możesz dowolnie rozdzielić pomiędzy bohaterów i postacie pospolite. Jeden model nie może mieć więcej niż 2 karty dodatkowego ekwipunku. Po rozpoczęciu gry nie można przekazać ich innym postaciom, a po śmierci posiadacza są usuwane z gry (podobnie jak zwykłe przedmioty).

Przykład: Gracz niebieski gra Królewskimi Muszkieterami, według karty frakcji ma zatem do wydania 6 krajcarów. Nie wystawia w bandzie Portosa, czyli nie otrzymuje dodatkowego krajcara z jego umiejętności Bogaty. Kupuje 3 Forkiety i 3 zestawy Papierowych Ładunków. Nie musi rozdzielać ich równomiernie, ale każdemu ze swoich pospolitych Muszkieterów Króla przydziela po jednym Forkiecie i po jednym zestawie Ładunków.

Ekwipunek dodatkowy dzieli się na dwa typy:

– dołączany do postaci

– dołączany do broni

Karty dołączane do postaci połóż przy jej karcie. O ile nie zaznaczono inaczej dodatkowy ekwipunek można dawać tylko ludziom (postaciom nie mającym słów kluczowych: Bestia, Wampir, Ghul, Demon itp.). Te dołączane do broni połóż przy karcie broni. Nie można dołączać kart ekwipunku do broni z zasadą Naturalny. Tego typu ekwipunek może mieć dodatkowe ograniczenia, np. może być dołączany jedynie do broni palnej.

Modyfikatory uzyskane z kilku takich samych kart ekwipunku nie sumują się.

– Karty oznaczone w ten sposób są jednorazowe. Po użyciu należy je odrzucić.

– Karta działa do czasu przetasowania talii gracza posiadacza.

Znaczniki trucizny uzyskane z zasady Trucicielka oraz znaczniki mikstur uzyskane dzięki alchemii traktowane są jak ekwipunek dodatkowy, ze wszystkimi tego konsekwencjami i ograniczeniami.

Amunicja – karty oznaczone tym słowem mogą być dołączane tylko do określonych broni zasięgowych (najczęściej palnych). Jeśli nie zaznaczono inaczej, są jednorazowego użytku. Użycie amunicji trzeba zadeklarować przed wykonaniem testu. Karta jest odrzucana nawet wtedy, gdy test się nie powiódł.

POSTACIE AWANSOWANE

W dodatkach do Anno Domini 1666 znajdziecie karty awansowanych frakcyjnych postaci pospolitych, np. Dragon Wachmistrz czy Muszkieter Weteran. Nigdy nie są one używane w scenariuszach przygodowych, a w bitewnych tylko za zgodą obydwu graczy. Wówczas zajmują na karcie frakcji miejsce opcjonalnej postaci pospolitej. Jeśli koszt postaci awansowanej jest w złotej monecie, liczy się jako bohater w każdym innym przypadku, ale nadal zajmuje miejsce postaci pospolitej.

Ich najpowszechniejszym użyciem są gry kampanijne, podczas których Dragoni i Muszkieterowie Króla mogą zdobywać doświadczenie i awansować na weteranów lub podoficerów. Jest to wyjaśnione w rozdziale *Kampania*.

PRZYGOTOWANIE SCENARIUSZA

Po wybraniu postaci wchodzących w skład bandy załóżcie plastikowe pierścienie w odpowiednich kolorach na podstawki figurek. Karty przedmiotów odpowiadające ekwipunkowi startowemu postaci należy ułożyć przy tychże postaciach. Na postaciach posiadających fechtunek wyższy niż 0 należy umieścić odpowiednią liczbę żetonów parowania niewykorzystaną stroną do góry.

Przeczytajcie uważnie zasady specjalne i warunki zwycięstwa scenariusza. Często celem będzie nie tylko zabicie postaci przeciwnika, ale także wypełnienie innych zadań. Zwróćcie uwagę, ile trwa scenariusz. Czasem jest to określona liczba tur, a czasem używa się wskaźnika interwencji i żetonów straży, które są omówione w zasadach gry.

Rozłóżcie na stole odpowiednią mapę. Na wszystkich krawędziach drzwi należy umieścić żetony drzwi w podstawkach. Jeśli scenariusz nie mówi inaczej, to wszystkie drzwi na początku gry są zamknięte, ale nie zaryglowanie. Figurki postaci należy rozstawić na planszy zgodnie ze scenariuszem. Przetasujcie obydwie talie graczy, talię magii i talię zdarzeń.

Kiedy zakończycie przygotowania, rozpocznijcie pierwszą turę. Wiele scenariuszy określa, kto w pierwszej turze ma inicjatywę. W tym przypadku należy pominąć fazę inicjatywy w pierwszej turze.

LOSOWE CELE

W niektórych scenariuszach cel może być określony przez kartę zdarzeń dociągniętą przed grą. Zazwyczaj karta ta jest dociągana przez wskazanego gracza i trzymana w tajemnicy przed przeciwnikiem. Gracz, który ją dobrał, zachowuje kartę przed sobą (nie jest ona wtasowywana z powrotem do talii zdarzeń).

POKÓJ

W niektórych scenariuszach obowiązuje „Pokój". Oznacza to, że strona czerwona rozpoczyna zadanie niewykryta, a strona niebieska na początku scenariusza nie wie jeszcze, co się

dzieje. Scenariusze te zaczynają się w stanie pokoju. Pokój kończy się, kiedy postać czerwona bez znacznika niepozorności wejdzie w pole widzenia postaci niebieskiej. Scenariusz może także wskazywać, że pokój kończy się po określonej liczbie tur. W tym przypadku nie odrzuca się żetonu alarmu na koniec tej tury.

EFEKTY POKOJU:

- Nie odrzucajcie żetonu alarmu na koniec każdej tury.
- Gracz niebieski może aktywować wyłącznie postacie wskazane przez scenariusz.
- Niektóre postacie niebieskie mogą mieć narzucone ograniczenia aktywacji, np. postać „strażnika" może mieć dozwolone jedynie wykonywanie częściowej akcji ruchu i / lub poruszania się po wyznaczonej ścieżce.
- Niektóre postacie czerwone nieposiadające umiejętności Niepozorność mogą i tak otrzymać znacznik niepozorności na początku gry. Zakłada się, że mają tę umiejętność na poziomie 1. Jeśli postać miała już Niepozorność, nie otrzymuje dodatkowych korzyści.

Kiedy pokój się skończy, wszystkie jego efekty kończą się natychmiast. Jeśli nastąpiło to w fazie działań, to gracz niebieski może już aktywować postaci w normalny sposób (nawet te, które zostały pominięte w danej turze). Postacie, które otrzymały znaczniki niepozorności za darmo, tracą je. Postacie, które miały Niepozorność same z siebie i nadal nie utraciły znaczników, zachowują je.

PRZEDMIOTY SCENARIUSZOWE

W niektórych scenariuszach, jeden z graczy będzie miał zadanie wyprowadzenia postaci lub wyniesienia przedmiotu. W innych otrzymuje się punkty za przetrwanie konkretnej postaci lub posiadanie przedmiotu. W takim wypadku:

- gdy postać, za którą otrzymuje się punkty wyjdzie za planszę, punkty otrzymuje przeciwnik,
- gdy przedmiot, za który otrzymuje się punkty zostanie wyniesiony, również punkty otrzymuje przeciwnik.

Przykład: W scenariuszu „Rzeź w lesie" czerwony musi mieć pierścień na koniec gry żeby wykonać zadanie. Jeżeli jego postać, mająca pierścień, opuści planszę to punkty otrzymuje niebieski. Jeżeli to niebieski przejmie pierścień i opuści planszę - punkty otrzymuje czerwony."

POSTACIE SCENARIUSZOWE

Jeśli scenariusz używa jako postaci niezależnych wiedeńczyków z wieloma wersjami (np. Złodziej I, II, III), należy wylosować wersję. Jeśli taka postać została przydzielona do którejś z band, kontrolujący ją gracz wybiera wersję.

POSIŁKI

W niektórych scenariuszach jeden lub obydwaj gracze nie rozstawiają od razu wszystkich swoich figurek na planszy, zostawiając niektóre w rezerwie. Wchodzą one do gry w kolejnych turach podczas kroku Początek tury. Należy je umieścić na polach wskazanych przez scenariusz. Jeśli jest kilka takich pól, a niektóre są zajęte przez inne postacie (przyjazne lub wrogie), to wchodzące postacie należy ustawić na wolnych polach – nie można dobrowolnie opóźnić posiłków aby poczekać, aż zwolni się korzystniejsze pole wejściowe. Jeśli zajęte są wszystkie takie pola, posiłki przechodzą na następną turę.

Przykład: w drugiej turze powinieneś wprowadzić do gry Zbira, a w trzeciej bohatera, ale w turze 2. wszystkie pola wejściowe były zajęte i Zbir został opóźniony. W turze 3. jeśli wolne są co najmniej dwa pola wejściowe, wprowadzasz obydwie postacie. Jeśli wolne jest tylko jedno pole, możesz wybrać, kogo wprowadzić.

ZASADY POSZCZEGÓLNYCH MAP

Ogólne zasady gry opisują najpowszechniejsze rodzaje pól i krawędzi, jednak czasem może to nie wystarczyć. Poniżej przedstawiamy kilka szczególnych przypadków:

SLUMSY

Woda: jeśli środek pola jest w wodzie, to całe pole jest uznawane za wodę. Postacie nie mogą na nie wchodzić, ale nie blokują one pola widzenia.

Skarpa jest krawędzią wysoką. Krawędź, przy której leżą ułożone deski nie wymaga manewru wspinania, ale pola po obu jej stronach liczą się jak na różnych wysokościach na potrzeby walki.

DODATKOWE ELEMENTY TERENU

W wielu scenariuszach na planszach należy ułożyć dodatkowe tekturowe elementy terenu. Jeśli nie napisano inaczej, działają następująco:

Stoły liczą się jak dwa pola otoczone krawędziami wysokimi. Krawędź między polami stołu jest otwarta.

Stragany to dwa pola terenu wysokiego (co zazwyczaj oznacza pola zablokowane jeśli scenariusz nie opisuje sposobu wejścia na nie).

Skrzynie pojedyncze to pojedyncze pola otoczone krawędziami wysokimi.

Stosy pakunków to pola zablokowane.

Elementy te „nadpisują" oznaczenia na planszy i wypełniają pola w całości, mimo że są nieco mniejsze od pól planszy z przyczyn praktycznych. Środek pola nadal znajduje się tam, gdzie wydrukowano go na planszy, więc na potrzeby sprawdzenia linii wzroku konieczne może być usunięcie na chwilę elementu tekturowego.

OGRODY PAŁACOWE

Płytka woda: jeśli środek pola znajduje się w wodzie, to pole liczy się jako płytka woda. Wejście na nie kosztuje bazowo 2 PR. W walce wręcz postać na takim polu otrzymuje karę -1 do swojego testu walki. Należy zauważyć, że jeśli obydwaj walczący stoją w wodzie, to kary w praktyce się znoszą.

Schody to krawędzie wysokie na potrzeby walki, ale krawędzie otwarte na potrzeby ruchu.

Balustrady to jednocześnie krawędzie wysokie i przeszkody, czyli zarówno wpływają na walkę, linię widzenia, jak i wymagają manewru i wydania dodatkowego punktu ruchu.

SZUBIENICA

Pola na szczycie szubienicy to **teren wysoki**. Można na nie wejść tylko przez krawędzie z drabinami. Przekroczenie takiej krawędzi kosztuje 2 PR i nie wymaga testów ani manewrów.

MIASTO NOCĄ

Słupy działają podobnie jak ściany, ale blokują tylko narożniki. Postacie mogą poruszać się i posiadać strefy kontroli prostopadle wokół słupów, ale nie na skos przez nie.

SCENARIUSZE PRZYGODOWE

MORDERSTWO W TAWERNIE

Niebiescy przybyli do tawerny „Zur Nixe" (Pod Syreną). Jej właściciel miał mieć ważną przesyłkę. Na miejscu okazało się, że właściciel nie żyje. W tym samym momencie otwierają się drzwi i do środka wchodzi jedna z postaci czerwonych. Rozpoczyna się walka.

12
LICZBA ŻETONÓW STRAŻY

Pola, na których można wystawić dowolną postać lub pozostawić puste

Pola, na których trzeba wystawić bohatera (nie mogą pozostać puste)

Stół

List

Otwarte drzwi

SKŁAD BAND:

- Czerwoni: 3 bohaterów, 2 postacie pospolite
- Niebiescy: 2 bohaterów, 2 postacie pospolite

ROZSTAWIENIE PLANSZY I POSTACI:

Scenariusz jest rozgrywany na przedstawionej ćwiartce planszy (zacienione obszary należy traktować, jak krawędź planszy). Stoły należy rozstawić zgodnie z ilustracją. Gracz niebieski ustawia jednego ze swoich bohaterów na polu z listem (list trafia od razu w jego posiadanie, nie trzeba podnosić go z ziemi). Następnie gracze naprzemiennie ustawiają po jednej figurce na jednym z zaznaczonych pól.

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 warty 2 PZ;
- Jeśli jedna z Twoich postaci opuściła mapę będąc w posiadaniu listu, otrzymujesz 5 PZ;
- Jeśli jedna z Twoich postaci na końcu gry jest w posiadaniu listu, ale nie opuściła planszy, otrzymujesz 2 PZ.

Gracz z największą liczbą PZ jest zwycięzcą. W przypadku remisu wygrywa posiadacz listu. Jeśli list leży na ziemi, wynik pozostaje nierozstrzygnięty.

UWAGI:

- Gracz czerwony ma inicjatywę w pierwszej turze. Musi aktywować się pierwszy.
- Gra kończy się po odrzuceniu 12 żetonów straży.
- Gracze dociągają po dwie karty w fazie kart.

DORWAĆ MAŁEGO

Niebiescy i czerwoni przeszukują szopy w poszukiwaniu złodziejaszka, który widział zbyt wiele. Trzeba go znaleźć, a następnie przekonać do przyłączenia się i wyprowadzić za planszę.

SKŁAD BAND:

- Obydwie bandy: po 3 bohaterów i 2 postacie pospolite każda.

Nie należy używać postaci Złodzieja do draftu przed tym scenariuszem.

ROZSTAWIENIE PLANSZY I POSTACI:

Scenariusz jest rozgrywany na przedstawionej ćwiartce planszy (zacienione obszary należy traktować, jak krawędź planszy). Oznaczone ściany należy oznaczyć jako osłabione. Na polach oznaczonych na żółto należy położyć po jednym żetonie uniwersalnym. Zaczynając od czerwonego, gracze naprzemiennie wystawiają po jednej postaci na polach w swoim kolorze.

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 warty 2 PZ;
- Jeśli Złodziej dołączył do Twojej bandy i opuścił planszę, otrzymujesz 5 PZ;
- Jeśli Złodziej dołączył do Twojej bandy i został żywy na planszy, otrzymujesz 2 PZ;

Gracz z największą liczbą PZ jest zwycięzcą. W przypadku remisu wygrywa gracz ze Złodziejem w swojej bandzie. Jeśli Złodziej jest martwy lub wciąż neutralny, wynik pozostaje nierozstrzygnięty.

UWAGI:

- W pierwszej turze inicjatywę ustala się normalnie.
- Gra kończy się po odrzuceniu 12 żetonów straży.
- Gracze dociągają po dwie karty w fazie kart.
- Osłabione ściany – należy je traktować jak drzwi zaryglowane, które można wyłącznie Sforsować (a nie otworzyć zamek). Po sforsowaniu nie mogą być ponownie zamknięte.
- Okna są zabarykadowane. Traktowane są jak osłabione ściany (patrz wyżej)
- Złodziej jest neutralną postacią niezależną.

- Kiedy jakakolwiek postać znajdzie się w pomieszczeniu ze znacznikiem uniwersalnym, należy natychmiast dociągnąć kartę zdarzeń i porównać jej wartość z poniższą tabelą. W przypadku sukcesu należy w miejscu żetonu ustawić figurkę Złodzieja i usunąć wszystkie żetony z planszy. 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

Jeśli któreś z Twoich postaci posiadają umiejętność Znajomości, możesz odjąć sumę wszystkich wartości Znajomości od wartości wyciągniętej karty zdarzeń.

12
LICZBA ŻETONÓW STRAŻY

Osłabiona ściana

Pole, na którym można wystawić dowolny model

Znaczniki uniwersalne Złodzieja

PIERŚCIEŃ Z DIAMENTEM

Wysłaniec jednego z elektorów zaginął. Krążą słuchy, że miał przy sobie pierścień elektora. Taką zdobycz można wykorzystać na wiele sposobów w nadchodzącej rozgrywce politycznej. Trop prowadzi do jaskini w pobliżu Wiednia. Podobno grasuje tam potężny lindwurm, ale teraz, najwyraźniej jest ona pusta. Trzeba się jednak spieszyć i być cicho. Nie wiadomo, kiedy bestia wróci. Gdy docieracie do usianego pogryzionymi kośćmi legowiska orientujecie się że nie jesteście sami.

SKŁAD BAND:

- Obydwie bandy: po 3 bohaterów i 2 postacie pospolite każda.

ROZSTAWIENIE PLANSZY I POSTACI:

Na oznaczonych polach połóżcie żetony uniwersalne. To sterty kości, które trzeba przeszukać, by znaleźć pierścień.

Zaczynając od czerwonego, gracze naprzemiennie wystawiają po jednej postaci na polach w swoim kolorze. Każdy z graczy może zająć tylko jedno z pól oznaczonych kółkiem.

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 warty 2 PZ;
- Jeśli jedna z Twoich postaci opuściła planszę przez jedną z zaznaczonych krawędzi posiadając pierścień, otrzymujesz 5 PZ.
- Jeśli jedna z Twoich postaci na koniec gry posiada pierścień i nie opuściła planszy, otrzymujesz 2 PZ.

Gracz z największą liczbą PZ jest zwycięzcą. W przypadku remisu wygrywa gracz, który posiada lub wyniósł pierścień. Jeśli pierścień leży na ziemi lub nie został znaleziony, wynik pozostaje nierozstrzygnięty.

UWAGI:

- W pierwszej turze inicjatywę ma gracz czerwony.
- Gra kończy się po odrzuceniu 12 żetonów straży.
- Gracze dociągają po dwie karty w fazie kart.
- Nie można opuszczać mapy przez krawędzie inne niż zaznaczone.
- Nie-praworządna, nieposiadająca umiejętności Wiara postać, która nie jest w zwarciu, nie jest powalona ani nieprzytomna i znajduje się na polu ze znacznikiem sterty kości, może wykonać akcję częściową aby przeszukać szczątki w poszukiwaniu pierścienia (nie wymaga to testu). Wyciągnij kartę zdarzeń i sprawdź jej wartość w tabeli:

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

Jeśli przeszukująca postać ma cechę Zmysły większą od 0 lub umiejętność Wróżby, to możesz sumę tych wartości odjąć od wartości wyciągniętej karty. Jeśli nie powiodło się, odrzuć znacznik szczątków. Jeśli się udało, odrzuć wszystkie znaczniki, a pierścień umieść w posiadaniu poszukującej postaci.

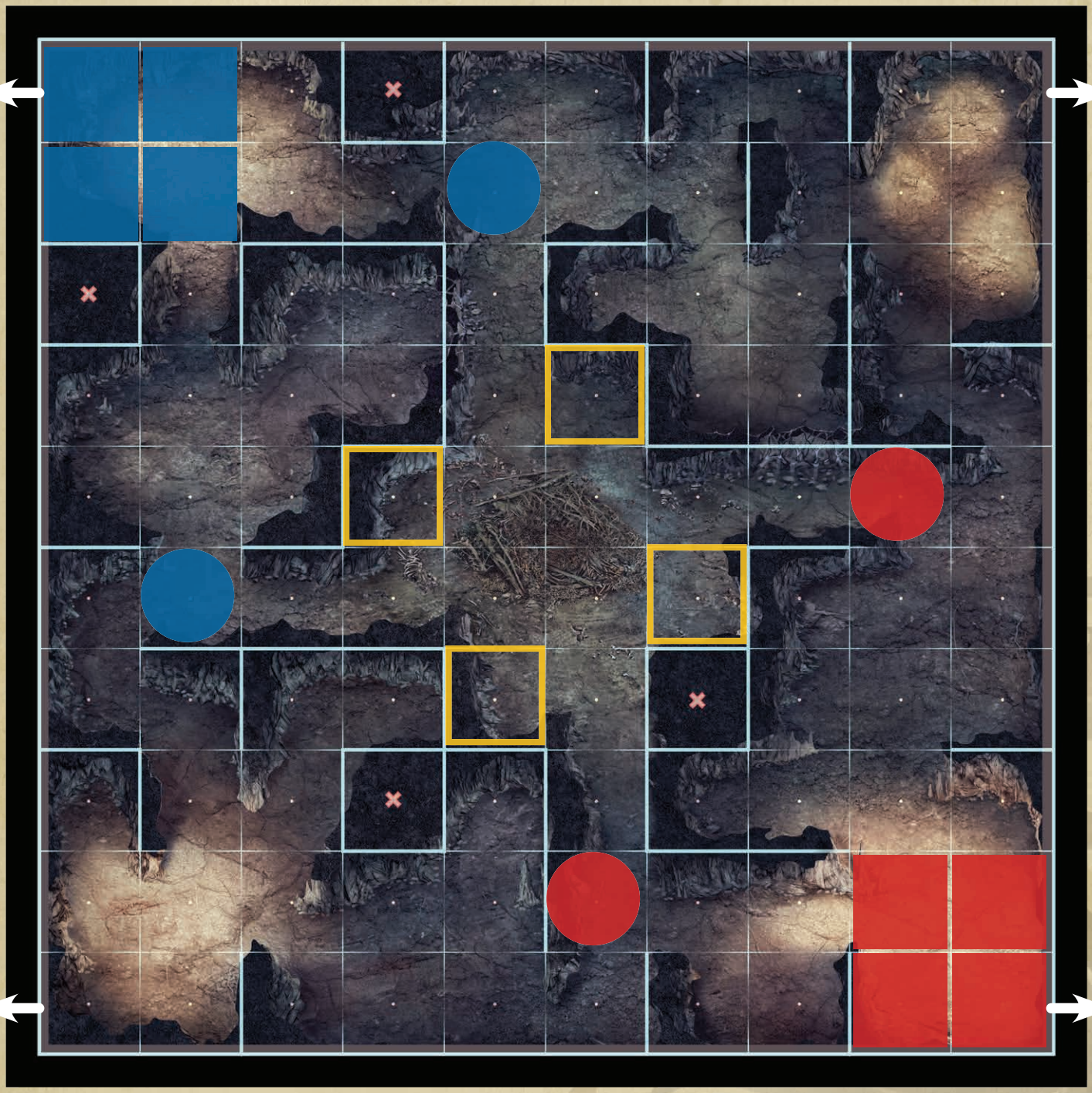
12
LICZBA ŻETONÓW STRAŻY

Pole, na którym można wystawić dowolny model

Pola ze szczątkami do przeszukania

Tylko na jednym tak oznaczonym polu można rozstawić model

Pola, z których można opuścić planszę



PRZEKUPKA

Jedna z wiedeńskich kurtyzan wykradła swojemu kochankowi list. Proponuje za niego rozsądną cenę. Umówiliście się na rynku, wśród zamkniętych na noc straganów. Na miejscu okazuje się, że jest więcej chętnych na oferowany przez nią towar.

SKŁAD BAND:

- Obydwie bandy: po 3 bohaterów i 2 postacie pospolite każda.

Kurtyzana nie bierze udziału w drafcie.

ROZSTAWIENIE PLANSZY I POSTACI:

Scenariusz jest rozgrywany na przedstawionej części planszy (zacienione obszary należy traktować, jak krawędź planszy). Gracze umieszczają we wskazanych miejscach stragany i skrzynie. Następnie gracze na przemian rozstawiają swoje modele, począwszy od czerwonego gracza. Po rozstawieniu modeli gracz niebieski ciągnie kartę z talii zdarzeń–jej kolor pokazuje, na którym polu ustawia się Kurtyzanę. Kurtyzana ma w swoim posiadaniu list (daj jej odpowiedni znacznik).

WARUNKI ZWYCIĘSTWA:

Po zakończeniu gry (patrz niżej) należy podliczyć punkty zwycięstwa:

- Każda zabita wroga postać pospolita jest warta 1 PZ;
- Każdy zabity wrogi bohater jest warty 2 PZ;
- Posiadanie listu na koniec gry jest warte 2 PZ;
- Wyniesienie listu poza mapę warte jest 5 PZ.

Gracz z największą liczbą PZ jest zwycięzcą. W przypadku remisu wygrywa posiadacz listu. Jeśli list leży na ziemi lub wciąż ma go Kurtyzana, wynik pozostaje nierozstrzygnięty.

UWAGI:

- Gracze dociągają po dwie karty w fazie kart.
- Kurtyzana to neutralna postać niezależna. Do testu przekonywania oprócz Charyzmy dodaje się wartość umiejętności Bogaty postaci. Przekonanie jej nie dołącza jej do bandy, a jedynie pozwala uzyskać list–przekaż go postaci, która przekonała Kurtyzanę. Jeżeli test zakończy się zwycięstwem gracza o 3 lub więcej, to Kurtyzana dołącza do bandy gracza. Może on wybrać, czy zachowuje ona list, czy przekazuje go postaci, która ją przekonała. Przegrana gracza o 3 lub więcej oznacza, że Kurtyzana się przestraszyła i chce uciec. Przeciwnik może natychmiast poruszyć ją o 4 pola.
- Gra kończy się po odrzuceniu wszystkich 12 znaczników straży lub wyniesieniu listu poza planszę.
- Planszę można opuścić przez dowolną krawędź nieoznaczoną jako ściana.
- Noc: maksymalna długość linii wzroku to 8 pól. Wszystkie testy strzelania i Zmysłów obarczone są karą -1.

12
LICZBA ŻETONÓW STRAŻY

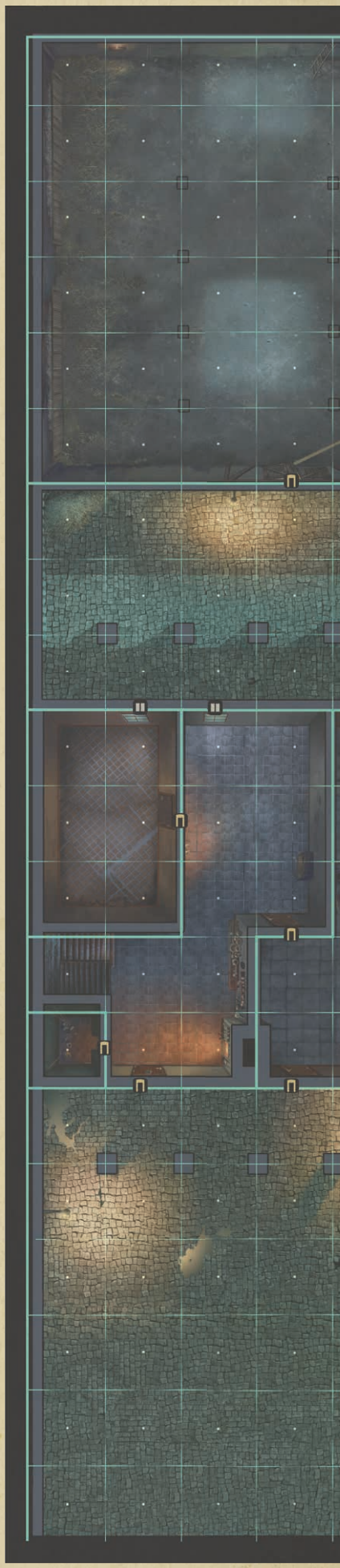
Skrzynia pojedyncza

Stos pakunków

Stragan

Pole, na którym można wystawić dowolny model

Możliwe pola wystawienia Kurtyzany



ZASADZKA

Dwóch niebieskich bohaterów wraca po zakończonej misji z odzyskanym sygnetem. Kierują się do tawerny „Zur Nixe", w której mają spotkać się z oczekującymi kolegami. W razie wpadki w pokoju w karczmie znajduje się gołąb pocztowy, który zaniesie przesyłkę do mocodawców. Niebiescy nie wiedzą jednak, że czerwoni urządzili na nich zasadzkę...

SKŁAD BAND:

- Czerwoni: 4 bohaterów, 3 postacie pospolite
- Niebiescy: 4 bohaterów, 2 postacie pospolite

ROZSTAWIENIE PLANSZY I POSTACI:

Scenariusz jest rozgrywany na przedstawionej połowie planszy (zacienione obszary należy traktować, jak krawędź planszy). Stoły należy rozstawić zgodnie z ilustracją. Oznaczcie również odpowiednio zniszczone ściany. Są traktowane, jak otwarte drzwi, których nie można zamknąć.

Gracz niebieski rozmieszcza wszystkie swoje postacie na wyznaczonych polach. Dwa żetony pierścieni (prawdziwy i fałszywy) należy umieścić zakryte na bohaterach stojących na polach oznaczonych pierścieniami. Następnie gracz czerwony umieszcza jednego bohatera i jedną postać pospolitą na czerwonych polach nieoznaczonych literą „P". Pozostałe czerwone postacie wchodzą do gry tak, jak opisano w części *Uwagi*.

WARUNKI ZWYCIĘSTWA:

Po zakończeniu gry (odrzuceniu ostatniego żetonu straży lub wypełnieniu któregoś z celów wartych 5 PZ) należy podliczyć punkty zwycięstwa:

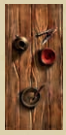
- Każda zabita wroga postać pospolita jest warta 1 PZ;
- Każdy zabity wrogi bohater jest warty 2 PZ;
- Posiadanie prawdziwego pierścienia na koniec gry jest warte 2 PZ;
- Jeśli prawdziwy pierścień opuścił planszę wyniesiony przez jakąkolwiek postać, gracz czerwony otrzymuje 5 PZ;
- Jeśli prawdziwy pierścień został wysłany za pośrednictwem gołębia, gracz niebieski otrzymuje 5 PZ;

Gracz z największą liczbą PZ jest zwycięzcą. W przypadku remisu wygrywa gracz posiadający prawdziwy pierścień (wliczamy w to wykonanie swojego celu wartego 5 PZ). Jeśli prawdziwy pierścień jest na ziemi, gra pozostaje nierozstrzygnięta.

UWAGI:

- Ten scenariusz używa zasad *„Pokoju"*.
- Gracz niebieski posiada inicjatywę w pierwszej turze i musi aktywować się pierwszy.
- Gra kończy się po odrzuceniu wszystkich 16 żetonów straży, lub gdy wykonany zostanie któryś z celów wartych 5 PZ.
- W fazie kart gracze dociągają po dwie karty podczas pokoju i trzy karty po jego zakończeniu.
- Podczas pokoju gracz niebieski może aktywować tylko bohaterów, którzy zaczęli grę z żetonami pierścieni.
- Dwie czerwone postacie, które zaczęły grę na planszy, otrzymują darmowe znaczniki Niepozorności, ale tracą je, jeśli wejdą w pole widzenia postaci niebieskich innych, niż bohaterowie z pierścieniami.
- Gracz czerwony otrzymuje dwóch bohaterów w turze następującej bezpośrednio po zakończeniu pokoju, a pozostałe postacie (bohater i dwie postacie pospolite) w turze kolejnej. Mogą być umieszczeni na dowolnych czerwonych polach, wliczając w to oznaczone literą P.
- Są dwa żetony pierścieni – prawdziwy zielony i fałszywy czerwony. Gracz niebieski wie, który jest który, i rozmieszcza je dowolnie na dwóch bohaterach. Uważane są za przedmioty scenariuszowe, tzn. zostają na ziemi po śmierci posiadacza i mogą zostać ukradzione. Kiedy postać czerwona wejdzie w posiadanie jednego z żetonów, należy odwrócić oba na jawną stronę i odrzucić ten fałszywy.
- Wysłanie gołębia z listem jest akcją pełną niewymagającą testu. Postać nie może być w zwarciu, nie może być powalona ani ogłuszona, musi posiadać prawdziwy pierścień i znajdować się na polu z klatką gołębia. Gra kończy się natychmiast po wykonaniu tej akcji.

16
LICZBA ŻETONÓW STRAŻY


Stół

Żetony pierścieni

Zniszczone ściany

Gołąb

Pole, na którym można wystawić dowolny model

P
patrz Uwagi

Pola, na których można wystawić jedynie bohaterów

P
P
P

UWOLNIĆ WILHELMA

Niebiescy schwytali ważną personę – kupca Wilhelma, członka rady miejskiej Wiednia. Planują uzyskać od niego ważne informacje. Czerwoni wpadli na ich ślad i postanawiają działać. Ekipa ratunkowa udała się do slumsów. Plan jest prosty – uwolnić Wilhelma i zbiec wraz z nim łodzią na drugi brzeg Dunaju...

SKŁAD BAND:

- Czerwoni: 3 bohaterów, 1 postać pospolita, dodatkowy Mieszczanin jako zakładnik (patrz niżej)
- Niebiescy: 3 bohaterów, 3 postacie pospolite

Przed przystąpieniem do budowy band gracz czerwony może zdecydować się na wymianę postaci pospolitej na bohatera. Jeśli się na to zdecyduje, to gracz niebieski może także wymienić jedną postać pospolitą na bohatera. Mieszczanin nie bierze udziału w drafcie.

ROZSTAWIENIE PLANSZY I POSTACI:

Scenariusz jest rozgrywany na przedstawionej połowie planszy (zacienione obszary należy traktować, jak krawędź planszy). Skrzynie należy rozstawić zgodnie z ilustracją. Oznaczone drzwi zaczynają grę otwarte. Drzwi oznaczone jako zaryglowane mogą być otwarte dopiero po sforsowaniu lub przy pomocy umiejętności otwierania zamków.

Mieszczanin jest uważany za członka bandy czerwonej, ale nie może się aktywować, dopóki nie zostanie uwolniony (patrz niżej). Należy umieścić jego figurkę na zaznaczonym polu.

Gracz niebieski umieszcza bohatera i dwie postacie pospolite na zaznaczonych polach. Jedna z pozostałych postaci niebieskich dochodzi w turze po zakończeniu pokoju. Pozostałe postacie niebieskie dochodzą w jeszcze następnej turze. Te dołączające później postacie mogą wejść tylko na pola oznaczone P.

WARUNKI ZWYCIĘSTWA:

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

- Każda zabita wroga postać pospolita jest warta 1 PZ;
- Każdy zabity wrogi bohater jest warty 2 PZ;
- Jeżeli Mieszczanin odpłynął łodzią razem z przynajmniej jedną czerwoną postacią na pokładzie, czerwony gracz otrzymuje 5 PZ;
- Jeżeli Mieszczanin został uwolniony, a na koniec gry jest żywy, ale nie uciekł łodzią, gracz czerwony otrzymuje 2 PZ;
- Jeśli Mieszczanin nie został uwolniony lub wszystkie czerwone postacie zginęły lub opuściły planszę, gracz niebieski otrzymuje 5 PZ.

Gracz z największą liczbą PZ jest zwycięzcą. W przypadku remisu gra pozostaje nierozstrzygnięta.

UWAGI:

- Ten scenariusz używa zasad pokoju.
- W fazie kart gracze dociągają po jednej karcie podczas pokoju i po dwie karty po jego zakończeniu.
- Czerwony gracz ma inicjatywę w pierwszej turze.
- Gra kończy się po odrzuceniu wszystkich 14 żetonów alarmu lub gdy Mieszczanin ucieknie łodzią.
- Podczas pokoju gracz niebieski może aktywować jedynie postacie, które rozpoczęły grę na polach z wykrzyknikami (!). Muszą one wykonywać specjalne akcje ruchu według poniższej procedury:

Odkryj jedną kartę zdarzeń i odczytaj jej wartość:

I-VIII – otrzymujesz 2 PR i możesz poruszyć tę postać normalnie.

IX-XVI – postać zostaje w miejscu (liczy się jako aktywowana);

XVII-XXIV – Twój przeciwnik otrzymuje 1 PR i może poruszyć tę postać.

Od wartości karty możesz odjąć sumę Inteligencji i Zmysłów tej postaci.

- W dodatku do normalnych zasad, pokój może zakończyć się także na następujące sposoby:
  - » Gracz czerwony spróbuje sforsować drzwi (niezależnie od rezultatu próby).
  - » Gracz czerwony uzyska pecha w trakcie testu otwierania zamka.
  - » Dowolna postać niebieska ma linię wzroku do pola za zaryglowanymi drzwiami, tzn. widzi, że drzwi zostały otwarte. Gracz czerwony może otworzyć zamek po cichu i potem zamknąć za sobą drzwi, aby tego uniknąć.
  - » Po tym, jak Mieszczanin został uwolniony, niebieska postać ma linię wzroku do (pustego już) pola, na którym był więziony Mieszczanin.
  - » Pokój nie kończy się, jeśli postać niebieska ma linię wzroku do uwięzionego jeszcze Mieszczanina.
- Uwolnienie Mieszczanina jest akcją częściową niewymagającą testu. Postać uwalniająca musi sąsiadować z Mieszczaninem i nie być w zwarciu, ogłuszona ani powalona. Mieszczanin może aktywować się jeszcze w tej turze jako członek czerwonej bandy.
- Na koniec każdej tury należy sprawdzić, czy Mieszczanin uciekł. Jeśli jest sam na największej łodzi (tylko największa łódź liczy się do ucieczki), ucieka sam w nieznanym kierunku, gra się kończy, a gracz czerwony nie otrzymuje za to PZ. Jeśli jest z nim na łodzi co najmniej jedna postać czerwona i nie ma żadnych niebieskich, gra się kończy, a gracz czerwony otrzymuje 5 PZ. Jeśli na łodzi jest co najmniej jedna niebieska postać, Mieszczanin nie może uciec.
- Poranna mgła: linia wzroku nie może być dłuższa niż 8 pól. Wszystkie testy strzelania i Zmysłów otrzymują kary -1 do wyniku.

14
LICZBA ŻETONÓW STRAŻY

Zaryglowane drzwi

Otwarte drzwi

Skrzynia pojedyncza

Stos pakunków

Pole, na którym trzeba wystawić bohatera

M Mieszczanin

Pole, na którym można wystawić dowolny model

P! Patrz Uwagi

RABUNEK

Czerwoni przeprowadzają dywersję w siedzibie niebieskich. Jest w niej sporo dokumentów, którym warto się przyjrzeć. Przekupują pokojówkę, dzięki czemu udaje im się dostać do jednego ze skrzydeł budynku niebieskich. Gdyby tylko pozyskać dobrego włamywacza – wtedy można by po cichu dostać się również do drugiego skrzydła...

SKŁAD BAND:

- Czerwoni: 4 bohaterów, 3 postacie pospolite
- Niebiescy: 4 bohaterów, 4 postacie pospolite

Przed draftem gracz czerwony może zdecydować, że włącza Złodzieja do swojej puli postaci z pominięciem draftu (pozostałe postacie należy wydraftować normalnie). Złodziej ten zużywa miejsce jednej postaci pospolitej, nie jest „darmowy" jak to zwykle ma miejsce z postaciami przydzielanymi przez scenariusz.

ROZSTAWIENIE PLANSZY I POSTACI:

Scenariusz jest rozgrywany na przedstawionej połowie planszy (zacienione obszary należy traktować, jak krawędź planszy) oraz na całej małej planszy. Stoły należy rozstawić zgodnie z ilustracją. Oznaczone drzwi zaczynają grę zaryglowane. Na polach oznaczonych jako pola do przeszukania połóżcie żetony uniwersalne przedstawiające dokumenty. Są one celami scenariusza i zachowują się jak przedmioty scenariuszowe (można je podnosić, kraść, zostają na ziemi po śmierci posiadacza itd.).

Gracze umieszczają modele na przemian na oznaczonych polach, począwszy od gracza niebieskiego. Niebieski może umieścić maksymalnie 2 bohaterów na polach oznaczonych „!". Jeżeli czerwony gracz wystawia model z umiejętnością Otwieranie zamków to może go umieścić na polu oznaczonym kółkiem. Otwórz w takiej sytuacji znajdujące się obok niego drzwi (otworzył je podczas włamania).

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 warty 2 PZ;
- Każdy żeton dokumentów wyniesiony poza planszę daje czerwonemu graczowi 2 PZ (jedna postać może wynieść dowolną liczbę dokumentów na raz i każdy z nich warty jest 2 PZ);
- Każdy żeton dokumentów będący w posiadaniu czerwonej postaci na koniec gry daje czerwonemu graczowi 1 PZ;
- Każdy żeton dokumentów na ziemi lub nieodnaleziony daje 1 PZ graczowi niebieskiemu.

Gracz z największą liczbą PZ jest zwycięzcą. W przypadku remisu gra pozostaje nierozstrzygnięta.

UWAGI:

- Ten scenariusz używa zasad „Pokoju".
- Gracz czerwony posiada inicjatywę w pierwszej turze.
- Gra kończy się po odrzuceniu wszystkich 16 żetonów straży.
- W fazie kart gracze dociągają po dwie karty podczas pokoju i trzy karty po jego zakończeniu.
- Pola oznaczone taką samą literą (A lub B) sąsiadują ze sobą na potrzeby ruchu i walki wręcz. Można pomiędzy nimi przechodzić i walczyć.
- Podczas pokoju gracz niebieski może aktywować jedynie postacie, które rozpoczęły grę na polach z wykrzyknikami (!). Muszą one wykonywać specjalne akcje ruchu według poniższej procedury:

Odkryj jedną kartę zdarzeń i odczytaj jej wartość:

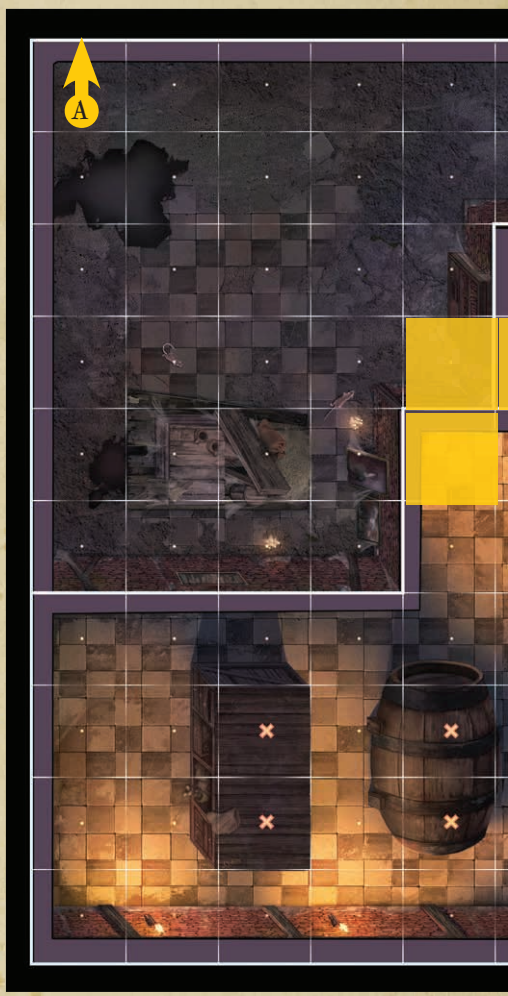
I-VIII – otrzymujesz 2 PR i możesz poruszyć tę postać normalnie.

IX-XVI – postać zostaje w miejscu (liczy się jako aktywowana);

XVII-XXIV – Twój przeciwnik otrzymuje 1 PR i może poruszyć tę postać.

Od wartości karty możesz odjąć sumę Inteligencji i Zmysłów tej postaci.

- W dodatku do normalnych zasad, pokój może zakończyć się także na następujące sposoby:
  - » Gracz czerwony spróbuje sforsować drzwi lub przejść przez okno (niezależnie od rezultatu próby).
  - » Gracz czerwony uzyska pecha w trakcie testu otwierania zamka.
  - » Dowolna postać niebieska ma linię wzroku do pola za zaryglowanymi drzwiami, tzn. widzi, że drzwi zostały otwarte. Gracz czerwony może otworzyć zamek po cichu i potem zamknąć za sobą drzwi, aby tego uniknąć.
- Noc: linia wzroku nie może być dłuższa niż 8 pól. Wszystkie testy strzelania i Zmysłów otrzymują kary -1 do wyniku.



16
LICZBA ŻETONÓW STRAŻY

Stół

Zniszczone ściany

Zaryglowane drzwi

Pole, na którym można wystawić dowolny model

Pole, na których można wystawić tylko modele, które się włamały

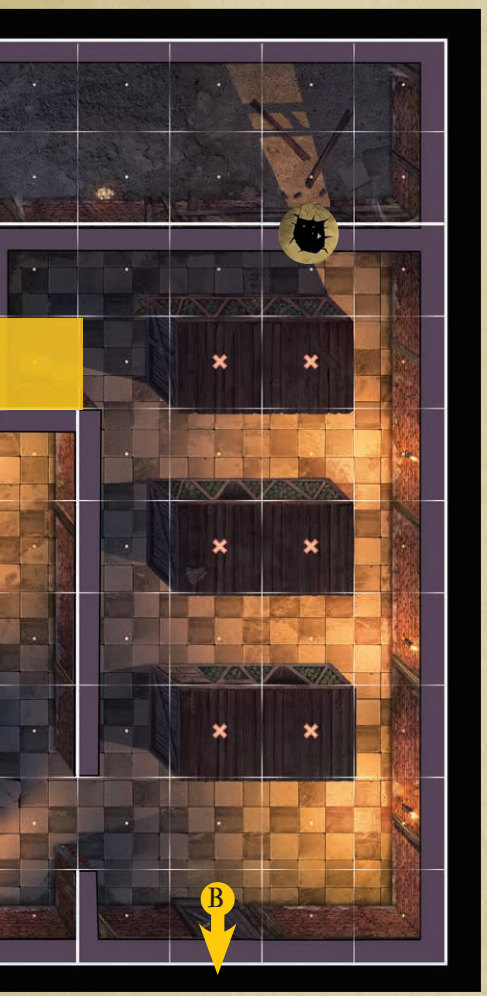
Miejsca do przeszukania

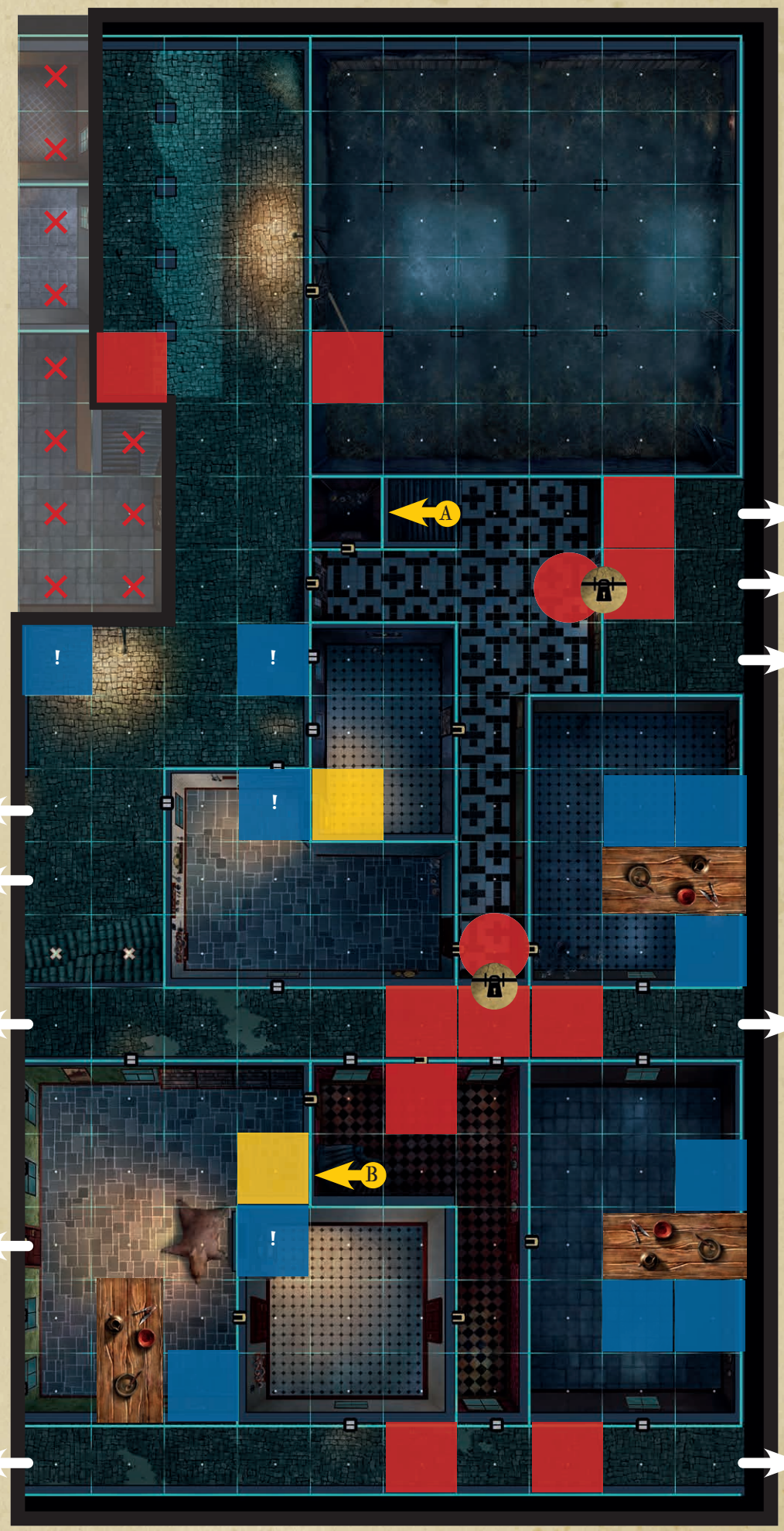
Strażnicy

Pola, z których można opuścić planszę

Pola, z których można przejść pomiędzy planszami

Pola niedostępne w tym scenariuszu





ESKORTA

Niebiescy eskortują do pałacu przedstawiciela miejskiej rady, który trafił na ślady spisku. Czerwoni w ostatniej chwili dowiedzieli się o tym i tuż przed pałacem urządzili zasadzkę. Niebiescy nie mogą dopuścić, żeby rajca zginął.

SKŁAD BAND:

- Czerwoni: początkowo 3 bohaterów i 3 postacie pospolite, dodatkowy Zbrojny jako posiłki co turę zaczynając od tury 2. Wszystkich dostępnych Zbrojnych należy dodać do bandy czerwonej jako postacie scenariuszowe.
- Niebiescy: początkowo 4 bohaterów i eskortowany Mieszczanin, 2 postacie pospolite w kolejnych turach.

ROZSTAWIENIE PLANSZY I POSTACI:

Mieszczanina należy umieścić na zaznaczonym polu. Następnie, zaczynając od gracza czerwonego, gracze naprzemiennie wystawiają po jednej postaci z dostępnych początkowo na odpowiednich polach. W turach drugiej i trzeciej gracz niebieski otrzymuje po jednej postaci pospolitej na jednym z niebieskich pól oznaczonych „P". Co turę, zaczynając od tury drugiej, gracz czerwony otrzymuje Zbrojnego dowolnego typu na jednym z czerwonych pól oznaczonych „P". Można wykorzystać wszystkie posiadane figurki. Jeśli się skończą, a jeden z już wystawionych zginie, może ponownie wejść do gry w następnej turze. Każde pole „P" może być wykorzystane tylko raz (można oznaczać to żetonami uniwersalnymi).

WARUNKI ZWYCIĘSTWA:

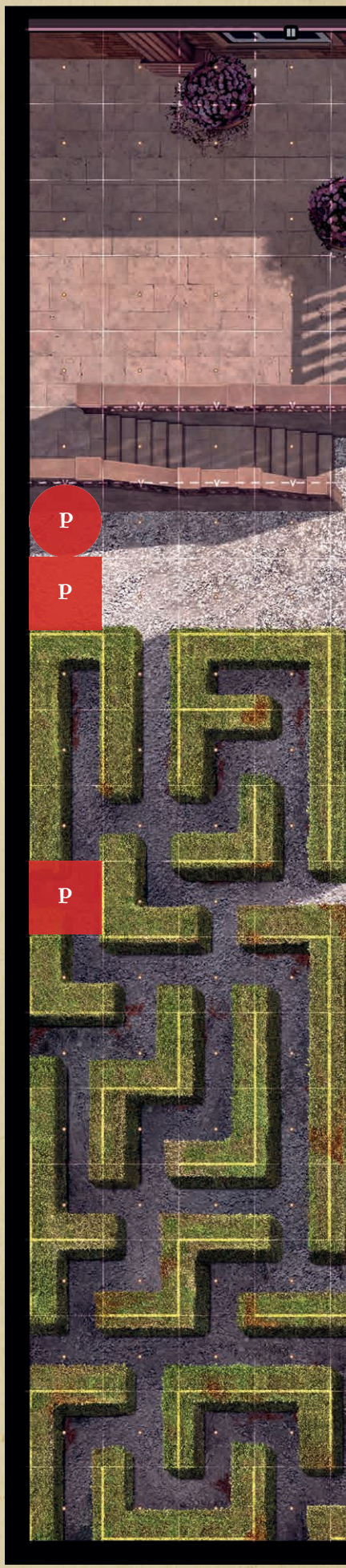
Po upływie 8 tur gra się kończy i należy podliczyć punkty zwycięstwa:

- Każda zabita wroga postać pospolita jest warta 1 PZ;
- Każdy zabity wrogi bohater jest warty 2 PZ;
- Jeśli Mieszczanin opuści planszę przez drzwi pałacowe (patrz niżej), gracz niebieski otrzymuje 5 PZ;
- Jeśli Mieszczanin zginie lub nie opuści planszy przez drzwi pałacowe przed końcem gry, gracz czerwony otrzymuje 5 PZ.

Gracz z największą liczbą PZ jest zwycięzcą. W przypadku remisu jeśli Mieszczanin żyje bądź opuścił planszę przez drzwi pałacowe, wygrywa Niebieski. Jeśli Mieszczanin zginął, wygrywa Czerwony.

UWAGI:

- W pierwszej turze inicjatywę ma gracz niebieski.
- Gra kończy się po rozegraniu ośmiu tur. Można używać żetonów straży do liczenia tur, ale nie należy stosować normalnych zasad interwencji.
- Gracze dobierają po 3 karty w fazie kart.
- Drzwi pałacowe (krawędź planszy przylegająca do niebieskich pól „P") są otwartą krawędzią jeśli Mieszczanin próbuje przez nie przejść (kosztem 1 PR) lub wycofać się. Dla pozostałych postaci jest to ściana.
- Mieszczanin automatycznie zdaje wszelkie testy Hartu Ducha, które mogłyby spowodować jego ucieczkę z planszy. Nigdy nie może mieć znacznika Niepozorności.

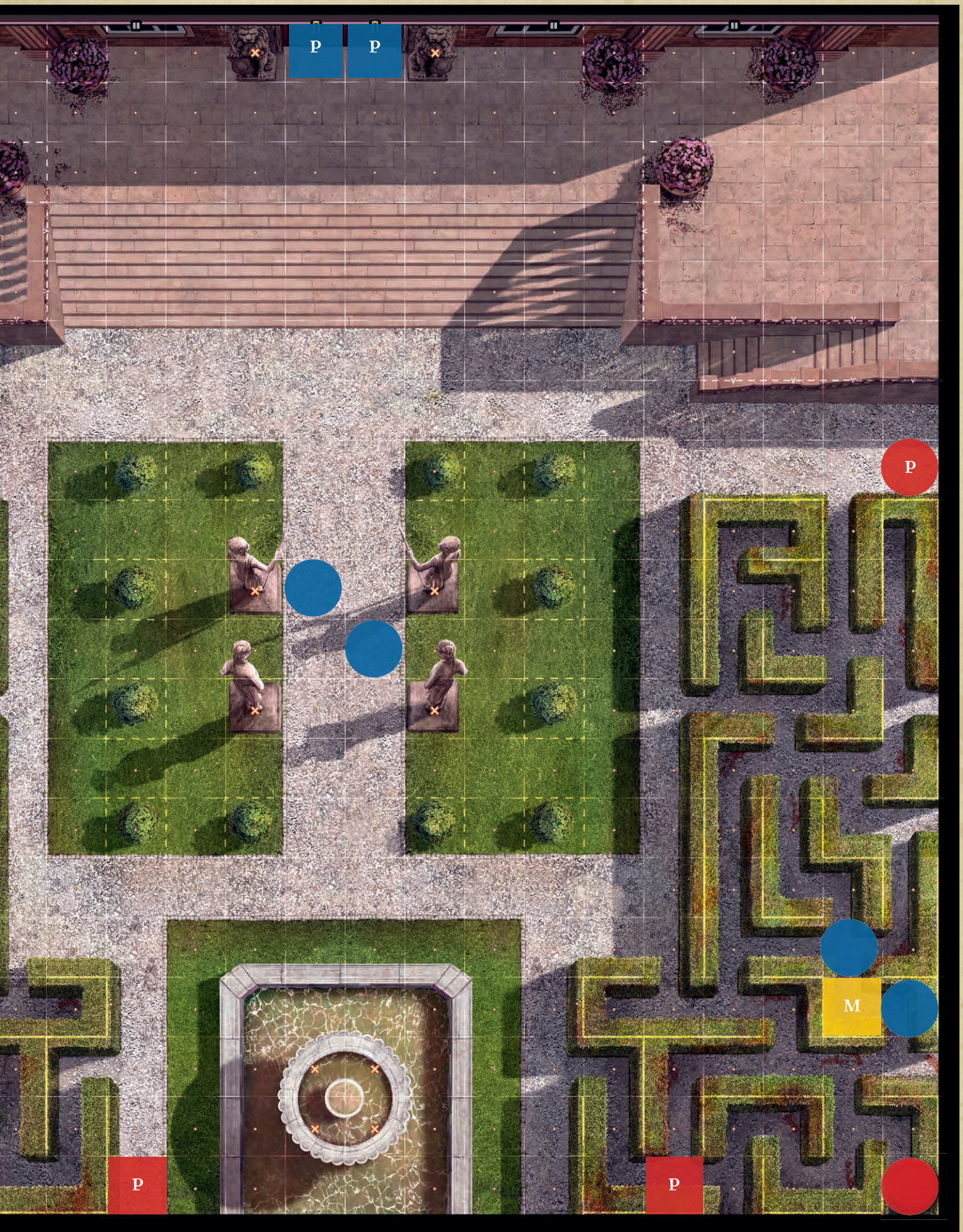


Pole, na którym można wystawić dowolną postać

Pole, na którym musi zostać wystawiony bohater

M Mieszczanin

P P Posiłki


P
P
P
M
P
P

POŚCIG

Niebiescy wykradli ważne dokumenty Czerwonym. Wszyscy zdążyli je przeczytać, a jeden z nich ma papiery przy sobie. Wracając, wpadli w zasadzkę zastawioną przez czerwonych. Teraz ich jedyną nadzieją jest szybka ucieczka.

SKŁAD BAND:

- Czerwoni: 2 bohaterów, 3+ postacie pospolite (patrz niżej)
- Niebiescy: 4 bohaterowie

Zalecamy pominięcie draftu przed tym scenariuszem. Niebieski gracz niech gra wszystkimi bohaterami frakcyjnymi, a czerwony dwoma wybranymi bohaterami frakcyjnymi, do tego wszystkimi frakcyjnymi postaciami pospolitymi i wszystkimi Wiedeńczykami.

ROZSTAWIENIE PLANSZY I POSTACI:

Gracz niebieski rozstawia swoich bohaterów na wyznaczonych polach i rozdziela pomiędzy nich zakryte żetony pierścieni (zielony oznacza skradzione dokumenty). Czerwony umieszcza dwie postacie pospolite na zaznaczonych polach bez „P". W drugiej turze umieszcza dwóch bohaterów na dowolnych polach z „P". W każdej kolejnej turze gracz czerwony umieszcza jedną postać pospolitą na dowolnym polu z „P". Jeśli czerwona postać pospolita zginie, może wrócić w przyszłej turze jako posiłki.

WARUNKI ZWYCIĘSTWA:

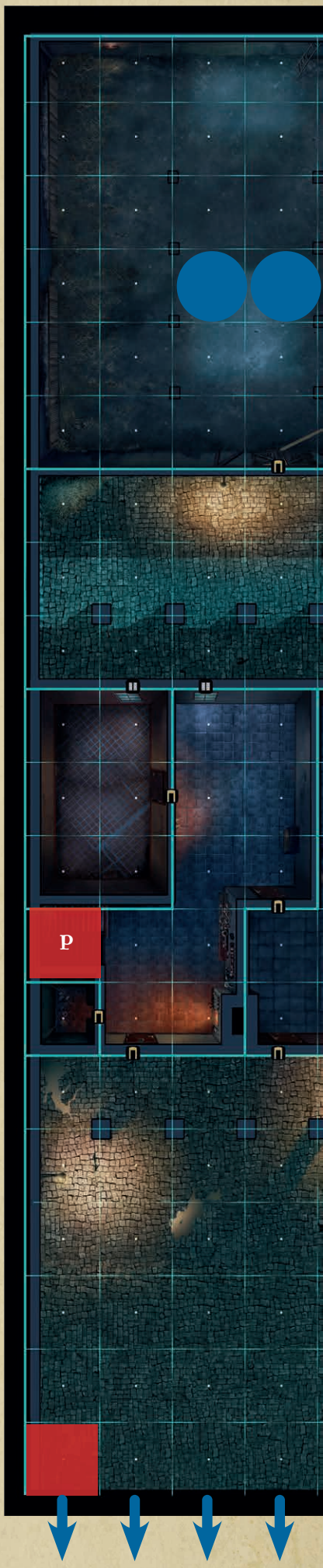
Po upływie 7 tur gra się kończy i należy podliczyć punkty zwycięstwa:

- Czerwony (i tylko czerwony) otrzymuje 2 PZ za każdą zabitą niebieską postać.
- Czerwony (i tylko czerwony) otrzymuje 1 PZ za każdą niebieską postać, która na końcu gry nadal jest na planszy.
- Niebieski otrzymuje 5 PZ za każdą swoją postać, która opuściła planszę przez jedną z zaznaczonych krawędzi w turze 6, lub wcześniej, niezależnie czy miała dokumenty, czy nie.
- Niebieski otrzymuje 3 PZ za każdą swoją postać, która opuściła planszę przez jedną z zaznaczonych krawędzi w turze 7. Jeśli był to posiadacz dokumentów, zamiast tego otrzymuje 5 PZ.

Gracz z największą liczbą PZ jest zwycięzcą. W przypadku remisu Niebieski wygrywa, jeśli wyniósł z planszy dokumenty. Jeśli nie, wygrywa Czerwony.

UWAGI:

- Gracz niebieski ma inicjatywę w pierwszej turze.
- Gra kończy się po rozegraniu siedmiu tur. Można używać żetonów straży do liczenia tur, ale nie należy stosować normalnych zasad interwencji.
- Gracz dobierają po 2 karty w fazie kart.
- Niebieskie postacie, które opuszczą planszę przez krawędzie inne, niż zaznaczone, uznaje się za zabite (inne drogi ucieczki są odcięte).
- Umiejętność Niepozorność nie działa w tym scenariuszu.



Pola rozstawienia Niebieskich

Pola rozstawienia Czerwonych

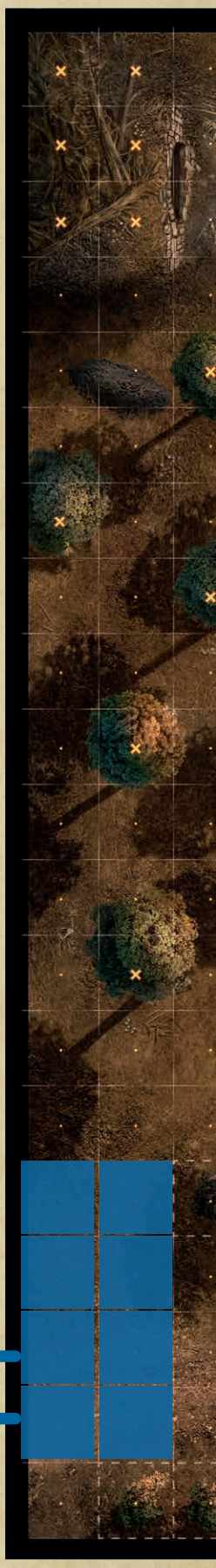
P Pola posiłków Czerwonych

Krawędzie, przez które może uciec Niebieski

P
P
P

HIENY CMENTARNE

Niedawno został schwytany i powieszony drobny przestępca. Okazuje się jednak, że miał gdzieś przy sobie ważną mapę. Trzeba znaleźć i rozkopać jego grób. Problem jest taki, że nie wiadomo, który to. Ostatnimi czasy w Wiedniu wiesza się kogoś prawie codziennie.



SKŁAD BAND:

- Obydwie bandy: 4 bohaterów i 3 albo 4 postacie pospolite każda. Gracze powinni ustalić liczbę postaci pospolitych przed draftem.

ROZSTAWIENIE PLANSZY I POSTACI:

Na zaznaczonych polach należy położyć znaczniki uniwersalne. Są to możliwe lokalizacje grobów.

Zaczynając od gracza czerwonego, gracze naprzemiennie umieszczają po jednej postaci na wyznaczonych polach.

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 warty 2 PZ;
- Jeśli któraś z Twoich postaci będąc w posiadaniu mapy opuściła planszę przez jedną z wyznaczonych krawędzi, otrzymujesz 5 PZ. Wyniesienie mapy inną krawędzią daje 5 PZ przeciwnikowi;
- Jeśli któraś z Twoich postaci jest w posiadaniu mapy i na koniec gry jest żywa na planszy, otrzymujesz 2 PZ;

Gracz z największą ilością PZ jest zwycięzcą. W przypadku remisu wygrywa posiadacz mapy. Jeśli mapa nie została odnaleziona albo jest na ziemi, wynik pozostaje nierozstrzygnięty.

UWAGI:

- W pierwszej turze inicjatywę ma gracz czerwony.
- Gra kończy się po odrzuceniu 16 żetonów straży.
- Gracze dobierają po 3 karty w fazie kart.
- Rozkopywać groby mogą postacie, które nie są praworządne, nie mają umiejętności Wiara, nie są w zwarciu, ogłuszone ani powalone. 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 właściwy grób – należy usunąć wszystkie żetony z planszy. Przy porażce należy jedynie usunąć z planszy ten jeden żeton.

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

Następnie znalezienie samej mapy przy zwłokach wymaga akcji częściowej i standardowego testu Zmysłów o PT: 7. Akcja ta ma takie same wymagania, jak wymienione powyżej dla rozkopania grobów, przy czym próbować może dowolna postać znajdująca się na tym polu, w tym członek przeciwnej bandy. Po znalezieniu mapy przez którąś z postaci należy zdjąć z planszy znacznik uniwersalny, a mapę (żeton listu) umieścić na karcie postaci, która ją znalazła.

16
LICZBA ŻETONÓW STRAŻY

Pola rozstawienia Czerwonych i Niebieskich

Groby

Krawędzie przez które należy wynieść mapę

SCENARIUSZE BITEWNE

ATAK O ŚWICIE

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 band należy nie wystawiać, lecz zatrzymać poza planszą. Niebieska jest strażnikiem, czerwona więźniem (patrz niżej). Dodatkowo gracz 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".

Gracz niebieski rozmieszcza wszystkie swoje pozostałe postacie na wyznaczonych polach. Następnie gracz czerwony rozmieszcza swoje pozostałe postacie na wyznaczonych polach.

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 warty 2 PZ;
- Jeśli wypełniony został tajny cel (choćby częściowo - patrz niżej), gracz czerwony otrzymuje 2 lub 5 PZ. W przeciwnym razie gracz niebieski otrzymuje 5 PZ.

Gracz z największą liczbą PZ jest zwycięzcą. W przypadku remisu jeśli tajny cel został wypełniony, wygrywa gracz 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.

Więzień nie testuje Morale gdy jest ciężko ranny (potraktuj go jak bohatera).

Jeżeli więzień na koniec gry jest ciężko ranny to czerwony realizuje zadanie częściowo i otrzymuje 2 PZ

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.

Jeżeli udało się zniszczyć tylko 2 skrzynie to czerwony realizuje zadanie częściowo i otrzymuje 2 PZ.

XVII-XXIV: Zdobycie listu. List musi być w posiadaniu postaci czerwonej na koniec scenariusza (musi pozostawać z nim na planszy, jeżeli ją opuści to zostaje schwytana i to niebieski realizuje cel). 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 gracz wie, który tajny cel jest prawdziwy. Może blefować np. wysyłając kilka postaci po więźnia, aby odwrócić uwagę przeciwnika od listu.

UWAGI:

- Czerwony gracz ma inicjatywę w pierwszej turze i musi aktywować się pierwszy.
- Liczba znaczników straży to suma liczebności obydwu band plus 2 (nie mniej niż 16).
- Gra kończy się po odrzuceniu wszystkich znaczników alarmu.
- 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 do pomieszczenia z tymi postaciami wejdzie jakakolwiek postać niebieska lub czerwona, na odpowiednich polach należy umieścić zarówno więźnia jak i strażnika. Więzień nie może się aktywować, ani nie wspiera w walce, dopóki nie zostanie uwolniony (możesz położyć na jego karcie znacznik zaryglowanych drzwi żeby to oznaczyć). Uwolnienie go to akcja częściowa niewymagająca żadnego testu, która może być wykonana jedynie przez sąsiadującą z więźniem postać czerwonego. Strażnik po wystawieniu może być normalnie aktywowany. Niebieski nie może uwolnić więźnia. Związany więzień nie rzuca testów Morale sprawdzających czy ucieknie. Jeżeli niebieski zabije/uwiedzie więźnia, który nie został uwolniony (także przypadkiem, np. przez atak obszarowy) to nie otrzymuje za niego punktów. Dodatkowo jeżeli czerwony nie miał zadania Uwolnić więźnia to czerwony otrzymuje 2 punkty (cenny więzień został pochopnie zabity i przełożeni niebieskiego nie są zadowoleni).

Zaryglowane drzwi

Otwarte drzwi

List

Pola rozstawienia Czerwonych i Niebieskich

N Pola rozstawienia postaci niepozornych

P Pola rozstawienia postaci pospolitych

S Strażnik

W Więzień

Stół

Zaopatrzenie (Skrzynia pojedyncza)

RZEŹ W LESIE

Coś przyciągnęło dwie wrogie bandy w okolice szubienicy pod miastem. Czy chodzi o ważne informacje które posiadał lokalny złodziejaszek? Może o nakłonienie do współpracy wpływowego mieszczanina, albo o odebranie grupie zbirów łupu, którego wartości sami się nie domyślają?

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. Niebieski gracz umieszcza żeton pierścienia na jednym ze Zbirów.

Zaczynając od niebieskiego, gracze wystawiają po jednej postaci na wyznaczonych polach.

WARUNKI ZWYCIĘSTWA:

Po upływie 8 tur gra się kończy i należy podliczyć punkty zwycięstwa:

- Każda zabita wroga postać pospolita jest warta 1 PZ;
- Każdy zabity wrogi bohater jest warty 2 PZ;
- Jeśli wypełniony został tajny cel (choćby częściowo - patrz niżej), gracz czerwony otrzymuje 2 lub 5 PZ. W przeciwnym razie gracz niebieski otrzymuje 5 PZ.

Gracz z największą ilością PZ jest zwycięzcą. W przypadku remisu gracz czerwony wygrywa, jeśli wypełnił tajny cel. W przeciwnym razie wygrywa gracz niebieski.

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

I-VIII: Przekonaj Mieszczanina. Mieszczanin zaczyna grę jako neutralna Postać Niezależna. Nie testuje Hartu Ducha gdy jest ciężko ranny (potraktuj go jak bohatera). Zabicie go zanim dołączy do którejś z band to -2 PZ dla tego kto go zabije. Nikt nie otrzymuje wtedy PZ za realizację zadania. Po zrekrutowaniu staje się normalnie członkiem bandy i jego zabicie warte jest 1 PZ.

Jeżeli czerwony wylosował to zadanie, to otrzymuje 5 PZ gdy na koniec gry mieszczanin został przez niego zwerbowany i znajduje się na planszy. Jeżeli jest ciężko ranny, to czerwony realizuje zadanie częściowo i otrzymuje 2 PZ. Jeżeli mieszczanin nie został zwerbowany, albo zwerbował go niebieski to on dostaje 5 PZ.

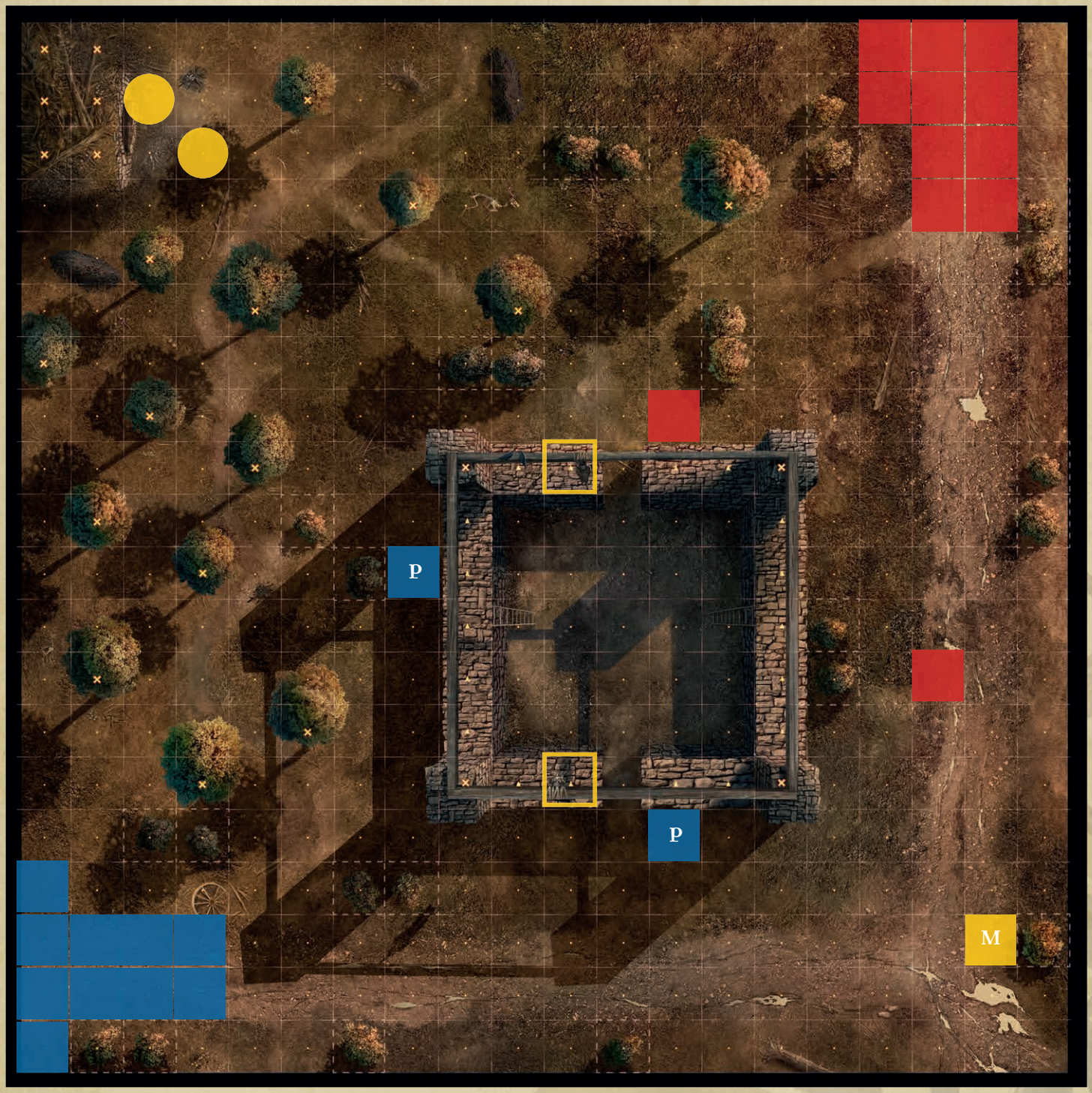
IX-XVI: Odzyskaj dokument. Niedawno powieszony drobny złodziejaszek miał przy sobie ważną zaszyfrowaną wiadomość. Niestety na szubienicy jest dwóch świeżych wisielców i nie wiadomo, o którego chodzi. Przeszukanie ciała to akcja częściowa niewymagająca testu, którą można wykonać tylko na polu z ciałem. Wykonując akcję odkryj wierzchnią kartę talii zdarzeń: jeśli jest czerwona, list należy położyć na przeszukującej postaci. Jeśli jest czarna, należy umieścić go na polu z drugim ciałem. Jeśli ten cel został wylosowany jako tajny, gracz czerwony otrzymuje 5 PZ jeśli na koniec scenariusza list jest w posiadaniu jego postaci. W przeciwnym razie 5 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, gracz czerwony otrzymuje 5 PZ jeśli na koniec scenariusza pierścień jest w posiadaniu jego postaci. W przeciwnym razie 5 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 mieszczanina.

UWAGI:

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



Pola rozstawienia Czerwonych i Niebieskich

Wisielcy

M Mieszczanin

Zbiry

P Pola rozstawienia postaci pospolitych

KREW NA ULICACH

Czerwoni postanowili przeprowadzić brawurowy atak na siedzibę niebieskich w środku miasta. Może planują zabić kapusia nim zdradzi wszystkie sekrety, albo porwać przywódcę wrogiej bandy? A może chcą wysadzić siedzibę wroga?

SKŁAD BAND:

Należy przeprowadzić draft i budowanie band do wybranej wartości złota według normalnych zasad dla scenariuszy bitewnych. Kurtyzana nie bierze udziału w drafcie. Jest dodatkowym modelem pod kontrolą niebieskiego gracza.

ROZSTAWIENIE PLANSZY I POSTACI:

Kurtyzanę należy umieścić na wyznaczonym polu.

Na wyznaczonej krawędzi należy umieścić znacznik zniszczonej ściany. Liczy się ona jako krawędź otwarta.

W oznaczonej strefie na rynku gracze na przemian, zaczynając od czerwonego wystawiają po 2 stragany, po 1 pojedynczej skrzyni i 1 stosie skrzyń. Wystawione elementy terenu nie mogą się ze sobą stykać, chyba że nie ma innej możliwości ich wystawienia.

Zaczynając od niebieskiego, gracze wystawiają po jednej postaci na polach oznaczonych swoim kolorem.

Czerwony na wyznaczonych polach może wystawić jedynie modele niepozorne.

WARUNKI ZWYCIĘSTWA:

Po odrzuceniu wszystkich żetonów straży gra się kończy i należy podliczyć punkty zwycięstwa:

- Każda zabita wroga postać pospolita jest warta 1 PZ;
- Każdy zabity wrogi bohater jest warty 2 PZ;
- Jeśli wypełniony został tajny cel (choćby częściowo - patrz niżej), gracz czerwony otrzymuje 2 lub 5 PZ. W przeciwnym razie gracz niebieski otrzymuje 5 PZ.

Gracz z największą ilością PZ jest zwycięzcą. W przypadku remisu gracz czerwony wygrywa, jeśli wypełnił tajny cel. W przeciwnym razie wygrywa gracz niebieski.

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

I-VIII: Brać go! Musisz porwać dowolnego bohatera przeciwnika (nie może być to Kurtyzana). Jeżeli przegra on walkę wręcz i otrzymałby cios, który go zabije, to zamiast tego można go zmusić do poddania się. Nie odrzucaj znacznika straży. Przestaje on de facto liczyć się jako postać – nie aktywuje się, nie walczy itd. 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 przeciwnika, zginie i nie ma innego modelu czerwonych na sąsiednim polu to jeniec wraca pod kontrolę niebieskiego. Jeżeli obok jest jakiś model czerwonego to staje się on nowym opiekunem pojmanego (jeżeli jest kilka takich modeli to czerwony decyduje, który z nich jest opiekunem). Gdy jest to prawdziwe zadanie i model, który pojmał bohatera opuści planszę, czerwony otrzymuje 5 PZ. Jeżeli model z jeńcem jest na planszy na koniec gry to czerwony realizuje zadanie częściowo i otrzymuje 2 PZ. W dowolnym momencie można mieć maksymalnie 1 jeńca.

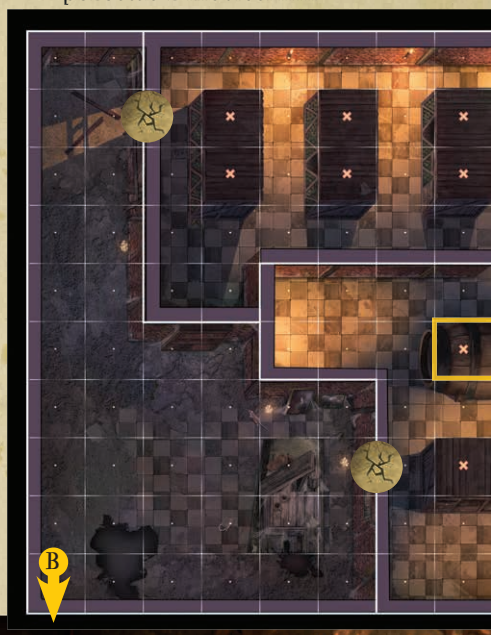
IX-XVI: Wysadźcie ich. Udało się przemycić do bazy wroga sporą ilość prochu. Została ona ukryta w specjalnie spreparowanej beczce z winem. Wystarczy wyjąć jeden z sęków w beczce by dostać się do lontu... Dowolny bohater czerwonych będąc na dowolnym sąsiednim polu przy beczce, nie będąc w zwarciu, powalonym ani ogłuszonym może wykonać akcję częściową, żeby odnaleźć i odpalić lont. Połóż na beczce 3 znaczniki uniwersalne. Na koniec każdej tury zdejmij jeden. Gdy zdejmiesz ostatni, beczka wybucha. Wszystkie modele w piwnicy giną, a wejścia do niej zawalają się. Plansza piwnicy jest usuwana z gry. Modele na powierzchni, które znajdują się na oznaczonych polach otrzymują po 4 rany ignorujące pancerz. Dodatkowo huk jest tak duży, że musisz odrzucić 5 znaczników straży (i oczywiście kolejne za zabite modele). Jeżeli było to prawdziwe zadanie to gracz otrzymuje 5 PZ. Jeżeli lont został odpalony, ale gra skończyła się przed wybuchem, to czerwony realizuje zadanie częściowo i otrzymuje 2 PZ.

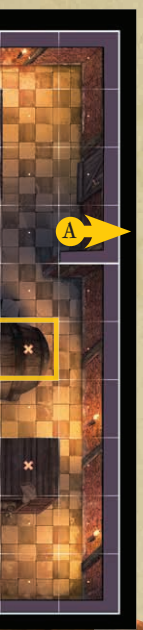
XVII-XXIV: Zabić kapusia. Kurtyzana, która dla nas pracowała, okazała się zdrajcą. Trzeba ją zabić zanim wszystko wyśpiewa. Jeżeli Kurtyzana zginie i było to prawdziwe zadanie to gracz czerwony otrzymuje 5 PZ (w dodatku do normalnego 1 PZ za zabicie wrogiej postaci pospolitej). Jeżeli gra się skończy, a Kurtyzana jest ciężko ranna otrzymuje 2PZ.

Tylko czerwony gracz wie, który tajny cel jest prawdziwy.

UWAGI:

- Gracz czerwony ma inicjatywę w pierwszej turze i musi aktywować się pierwszy.
- Liczba znaczników straży to suma liczebności obydwu band plus 2 (nie mniej niż 16).
- Gra kończy się po odrzuceniu wszystkich znaczników alarmu.
- 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.
- Pola oznaczone taką samą literą („A" lub „B") to wejścia do piwnicy. Sąsiadują ze sobą na potrzeby ruchu i walki wręcz.
- Kurtyzana to potencjalny cel, znany wrogowi. Traci umiejętność Niepozorny. Nie rzuca też testów Morale gdy jest ciężko ranna. Wie, że nie ma gdzie uciec i jej jedyną szansą jest pozostać z niebieskimi.





Stół

Zniszczona ściana (krawędź otwarta)

Osłabiona ściana (krawędź otwarta)

Zaryglowane drzwi

Pole, na którym można wystawić dowolny model

Pola rozstawienia postaci niepozornych

K Kurtyzana

Beczka z prochem

Zasięg eksplozji (4 rany)

B Pola sąsiednie

Strefa wystawiania straganów i skrzyń

KRWAWE PRZYJĘCIE

W ogrodach rezydencji bogatego wiedeńskiego kupca odbywa się przyjęcie. W rzeczywistości to spotkanie z wysłannikami niebieskich. Całość jest dobrze chroniona przez ich ludzi. Dobrą atmosferę na chwilę zakłócił drobny złodziejaszek, który ukradł coś z rezydencji kupca, został jednak schwytany przez strażnika. Wtem na scenę wkraczają uzbrojeni ludzie czerwonych...

SKŁAD BAND:

- Należy przeprowadzić draft i budowanie band do wybranej wartości złota według normalnych zasad dla scenariuszy bitewnych. Mieszczanin, dwóch Zbrojnych z glewiami, Kurtyzana i Urwis nie biorą udziału w drafcie. Są postaciami scenariuszowymi.

ROZSTAWIENIE PLANSZY I POSTACI:

Mieszczanina, Kurtyzanę, Urwisa i Zbrojnych należy umieścić na odpowiednich polach. Pierścień należy umieścić w posiadaniu Urwisa, a list w posiadaniu Kurtyzany.

Zaczynając od gracza niebieskiego, gracze wystawiają po jednej postaci na polach oznaczonych swoim kolorem. Na tym etapie niebieski wystawia tylko połowę swoich postaci, w tym maksymalnie połowę (zaokrąglając w dół) bohaterów, a pozostałe wchodzą jako posiłki. W każdej turze, zaczynając od drugiej, wprowadza do gry jedną z tych postaci na dowolne niebieskie pole oznaczone „P".

Gracz czerwony może opcjonalnie zatrzymać do dwóch postaci w rezerwie. W każdej turze, zaczynając od drugiej, wprowadza do gry jedną z tych postaci na dowolne czerwone pole oznaczone „P".

WARUNKI ZWYCIĘSTWA:

Po odrzuceniu wszystkich żetonów straży gra się kończy i należy podliczyć punkty zwycięstwa:

- Każda zabita wroga postać pospolita jest warta 1 PZ;
- Każdy zabity wrogi bohater jest warty 2 PZ;
- Jeśli wypełniony został tajny cel (choćby częściowo - patrz niżej), gracz czerwony otrzymuje 2 lub 5 PZ. W przeciwnym razie gracz niebieski otrzymuje 5 PZ.

Gracz z największą ilością PZ jest zwycięzcą. W przypadku remisu gracz czerwony wygrywa, jeśli wypełnił tajny cel. W przeciwnym razie wygrywa gracz niebieski.

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

I-VIII: Zabić Mieszczanina. Chce on wesprzeć swoimi wpływami niebieskich. Próbowaliśmy mu to wyperswadować, ale dyplomacja zawiodła. Pozostało tylko jedno... Jeżeli Mieszczanin zginie i było to prawdziwe zadanie to gracz otrzymuje 5 PZ (w dodatku do normalnego 1 PZ za zabicie wrogiej postaci pospolitej). Jeżeli Mieszczanin na koniec gry jest ciężko ranny to czerwony realizuje zadanie częściowo i otrzymuje 2 PZ.

IX-XVI: Złodziejaszek. Urwis pracował dla nas. Udało mu się ukraść stary pierścień z kolekcji kuriozów kupca. Znamy człowieka, któremu bardzo na nim zależy... Urwis zaczyna grę posiadając pierścień. Jeżeli zginie, pierścień może podnieść dowolny inny model. Jeżeli jakiś model czerwonych (w tym sam Urwis) ucieknie z pierścieniem za planszę przez dowolną otwartą krawędź i jest to prawdziwe zadanie to czerwony otrzymuje 5 PZ. Jeżeli zostanie uwolniony i znajduje się na koniec gry na planszy to czerwony realizuje zadanie częściowo i otrzymuje 2 PZ. Niebieski nigdy nie dostaje punktów za zabicie Urwisa, a jeśli ten zginie, a nie był to prawdziwy cel misji, to ponosi karę -2 PZ.

XVII-XXIV: Tajna wiadomość. Całe przyjęcie nie ma większego znaczenia politycznego. To tylko pretekst dla jednej z bogatych kurtyzan, by spotkać się z agentem niebieskich i przekazać mu tajną wiadomość. Czerwoni nie mogą do tego dopuścić. Kurtyzana zaczyna grę z listem. Czerwoni muszą przekonać ją do oddania listu (zdać test rozmowy jak przy rekrutowaniu postaci niezależnej), okraść albo zaatakować i zabić. Niebiescy także mogą przekonać ją do oddania listu, przy czym niebiescy bohaterowie automatycznie zdają test Charyzmy podczas tej rozmowy. Niezależnie od tego, jak i przez kogo list zostanie pozyskany, Kurtyzana nigdy nie dołącza do żadnej z band, a po oddaniu listu ucieka (należy zdjąć jej figurkę z planszy). Ponieważ zawsze jest neutralna, nikt nie otrzymuje PZ jeśli zostanie zabita. Jeżeli jakiś model czerwonych ucieknie z listem za planszę przez dowolną otwartą krawędź i jest to prawdziwe zadanie, to czerwony otrzymuje 5 PZ. Jeżeli list na koniec gry jest w posiadaniu czerwonego, ale nie opuścił planszy to czerwony realizuje zadanie częściowo i otrzymuje 2 PZ.

Tylko czerwony gracz wie, który tajny cel jest prawdziwy.

UWAGI:

- Gracz czerwony ma inicjatywę w pierwszej turze.
- Liczba znaczników straży to suma liczebności obydwu band (uwzględniając Mieszczanina i Zbrojnych) plus 2 (nie mniej niż 16).
- Gra kończy się po odrzuceniu wszystkich znaczników straży.
- Urwis należy do bandy czerwonej, ale został schwytany przez niebieskich i zachowuje się jak schwytany bohater w scenariuszu *Krew na ulicach*. Może zostać uwolniony i schwytany ponownie.
- Mieszczanin i Zbrojni należą do bandy niebieskiej. Mieszczanin nie testuje Morale gdy jest ciężko ranny (potraktuj go jak bohatera).
- Kurtyzana zachowuje się jak neutralna postać niezależna, ale nigdy nie dołącza do żadnej z band, zamiast tego przy zdanym teście Charyzmy oddając list. Niebiescy bohaterowie mają w tym teście automatyczny sukces.
- Czerwony wybiera wersję Urwisa. Niebieski wybiera wersję Mieszczanina. Wersję Kurtyzany należy wylosować. Zbrojni uzbrojeni są w glewie. Żadna z tych postaci nie korzysta z Niepozorności.

Pole, na którym można wystawić dowolny model

U Urwis

M Mieszczanin

K Kurtyzana

Z Zbrojni

P P Posiłki

TRYB ARCYWROGA

Ten tryb gry pozwala na grę w Anno Domini 1666 w zupełnie nowy sposób: od dwóch do czterech graczy stanowiących Drużynę staje naprzeciw pojedynczemu przeciwnikowi–Arcywrogowi. Ma on do dyspozycji więcej zasobów, więcej postaci w „bandzie" i dodatkowe zasady specjalne, więc mimo że technicznie gra jeden przeciw kilku, to scenariusze są wymagające dla Drużyny.

Scenariusze Arcywroga mają wiele wspólnego ze zwykłymi scenariuszami przygodowymi. Postacie aktywują się w ten sam sposób, walka wygląda tak samo itd. Zasady w tym rozdziale skupiają się na różnicach. Jeśli jakiś aspekt gry nie został tu wyjaśniony, należy zastosować zasady ogólne.

DRUŻYNA

Wszystkie postacie należące do Drużyny tworzą jedną bandę, mimo że są kontrolowane przez kilku graczy. Korzystają z niebieskich pierścieni na podstawki. Cała Drużyna używa wspólnej talii gracza, ale poszczególni gracze mają oddzielne karty w rękach. Mogą rozmawiać o tych kartach (ale nie mogą ich sobie pokazywać), przy czym Arcywróg musi słyszeć ich komunikację (nie mogą porozumiewać się potajemnie). Gracze Drużyny mogą wzajemnie wzmacniać swoje testy, ale muszą zagrywać własne karty początkowe dla swoich postaci.

PRZYGOTOWANIE GRY:

1. Wybierzcie jeden ze scenariuszy dla trybu Arcywroga.
2. Jeden z graczy zostaje Arcywrogiem, a pozostali stanowią Drużynę.
3. Arcywróg zawsze jest stroną czerwoną, a gracze niebieską.
4. Losowo ustalcie, kto pierwszy wybiera swoją frakcję.
5. Gracze Drużyny wybierają po jednym bohaterze i po jednej postaci pospolitej do swojej „minibandy". Drużyna jako całość musi spełniać wymogi scenariusza przygodowego, czyli nie zawierać postaci o koszcie wyższym niż 7, składać się co najwyżej w połowie z najemników i wiedeńczyków (jeśli taki jest wymóg na karcie frakcji) itd.

Przykład: Ania i Bartek składają bandę Obrońców Rzeczpospolitej. Ania wybiera Wołodyjowskiego i Kurtyzanę, a Bartek Antonia i Dragona. Ich Drużyna jako całość spełnia wymogi scenariusza przygodowego, mimo że poszczególne „minibandy" składowe byłyby niedozwolone.

6. Wszystkie postacie z frakcji Arcywroga oraz najemnicy i wiedeńczycy nie wybrani do Drużyny stanowią pulę postaci Arcywroga. Z tej puli wybiera on swoją bandę zgodnie z wytycznymi scenariusza, a niewykorzystane pozostają w puli popleczników i mogą wejść do gry później (patrz niżej). W początkowej bandzie może posiadać tylko postacie o koszcie nieprzekraczającym 7, jeśli scenariusz nie mówi inaczej. Arcywróg może zignorować obostrzenia na swojej karcie frakcji, np. używając postaci złych i chaotycznych w bandzie Obrońców Rzeczpospolitej, lub posiadając więcej najemników i wiedeńczyków niż frakcyjnych bohaterów i postaci pospolitych.

Sojusz z diabłem: jeśli gracze się zgodzą, Drużyna może zawierać postacie z różnych frakcji. W tym wypadku gracze muszą przestrzegać obostrzeń budowy band ze swoich kart frakcji i nie mogą mieszać dwóch frakcji w obrębie swojej „minibandy". Do samych grających należy dopowiedzenie sobie, dlaczego np. Obrońcy Rzeczpospolitej mieliby sprzymierzyć się z Zakonem Złamanego Krzyża. Drużyna nadal liczy się jako jedna banda, a jej postacie są dla siebie przyjazne.

FAZA KART:

Każdy z graczy Drużyny ma swoją oddzielną rękę kart. Każdy z nich zawsze dociąga dwie karty w fazie kart. Limit kart w ręku wynosi trzy.

Arcywróg dobiera liczbę kart gracza i kart zdarzeń zależną od liczby graczy w Drużynie:

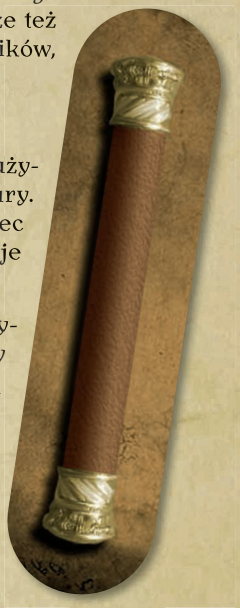
2 graczy: dobierz 3 karty gracza i 2 karty zdarzeń, limit ręki 5 kart gracza.

3 graczy: dobierz 4 karty gracza i 3 karty zdarzeń, limit ręki 7 kart gracza.

4 graczy: dobierz 5 karty gracza i 4 karty zdarzeń, limit ręki 7 kart gracza.

Przypomnienie: limit ręki obowiązuje tylko bezpośrednio po dociągnięciu w fazie kart. Jeśli przekraczasz ten limit w innym momencie tury, nie musisz odrzucać.

Karty zdarzeń nazywane są kartami Arcywroga. Ich limit to zawsze 9. Uwaga: na początku pierwszej tury Arcywróg dociąga jedynie karty gracza, a karty Arcywroga dociąga dopiero od drugiej tury. Wtedy może też zacząć używać ich do przyzywania popleczników, jak wyjaśniono poniżej.



INICJATYWA:

Przed grą wylosujcie, który z graczy Drużyny będzie jej przywódcą podczas pierwszej tury. Otrzymuje on znacznik przywódcy. Na koniec każdej tury aktualny przywódca przekazuje znacznik graczowi po swojej lewej.

Arcywróg i aktualny przywódca Drużyny zagrywają karty początkowe podczas fazy Inicjatywy. Pozostali gracze Drużyny mogą wzmacniać kartę początkową zagraną przez przywódcę. Po ustaleniu, która strona ma w danej turze inicjatywę, aktywacje odbywają się naprzemiennie między Arcywrogiem a Drużyną. Gracze Drużyny powinni współpracować i wspólnie ustalać, kto spośród nich powinien się aktywować, ale jeśli nie mogą dojść do porozumienia, aktualny przywódca ma ostatnie słowo. Wytypowany gracz może aktywować dowolną ze swoich postaci.

Przykład: Ania i Bartek stanowią Drużynę, a Czarek jest Arcywrogiem. Ania jest przywódcą i udaje jej się wygrać inicjatywę w imieniu Drużyny. Wspólnie z Bartkiem ustalają, że najkorzystniej byłoby, aby jedna z jej postaci aktywowała się pierwsza. Następnie jedną ze swoich postaci aktywuje Czarek. Podczas następnej aktywacji Drużyny gracze nie mogą dojść

do porozumienia, więc Ania jako przywódca decyduje, że to Bartek musi aktywować którąś ze swoich postaci. Następny gra Czarek.

NIEPRZEWIDZIANE KOMPLIKACJE:

Po ustaleniu inicjatywy, ale przed fazą działań, Arcywróg wybiera jedną z postaci z Drużyny i zagrywa kartę z talii zdarzeń, sprawdzając jej wartość w tabeli Nieprzewidzianych komplikacji danego scenariusza. Jeśli wylosowany efekt odnosi się do konkretnej postaci, chodzi o postać wybraną przez Arcywroga przed zagraniem karty. Niektóre efekty są natury ogólnej i nie działają na żadną konkretną postać. Arcywróg nie może wybrać tej samej postaci dwa razy z rzędu, chyba że to ostatnia żywa postać Drużyny.

KARTA ARCYWROGA

Na karcie tej wyszczególnione są dodatkowe możliwości działania Arcywroga. Na tej karcie trzyma on swoje karty zdarzeń (może obejrzeć je w dowolnej chwili). Są one wykorzystywane do przyzywania dodatkowych poplecznków z puli.

Zaczynając od drugiej tury, w fazie kart po tym, jak Arcywróg dobierze swoje karty, może ich użyć aby umieścić swoje dodatkowe postacie (poplecznków) na planszy. Poplecznicy muszą pochodzić z puli poplecznków (patrz Przygotowanie gry). Wchodzą do gry przez pola oznaczone „P".

W scenariuszach Arcywroga talia zdarzeń także jest przetasowywana na koniec każdej tury, ale należy przetasowywać tylko talię wraz z kartami odrzuconymi. Arcywróg zachowuje swoją rękę kart zdarzeń.

Przyzywanie poplecznków wymaga odrzucenia następujących układów kart:

UKŁAD	PRZYKŁADOWE UKŁADY	POPLECZNIK
Para	J♠, J♥	Dowolny Zbir
Dwie pary lub trzy karty w kolorze	J♠, J♥, 9♥, 9Ω albo 9⧗, Q⧗, K⧗	Postać warta maks. 3 złota
Trójka lub cztery karty w kolorze	J♠, J♥, JΩ albo 9⧗, J⧗, Q⧗, K⧗	Postać warta maks. 4 złota
5 kart po kolei (strit) lub 5 kart w kolorze (kolor)	9⧗, 10Ω, JΩ, Q♥, K⧗ albo 9♠, 10♠, J♠, Q♠, A♠	Postać warta maks. 5 złota
Para i trójka (full)	J♠, J♥, 10Ω, 10⧗, 10♥	Postać warta maks. 6 złota
Cztery karty o takiej samej wartości (kareta)	J♠, J♥, JΩ, J⧗	Postać warta maks. 7 złota
Pięć kart po kolei w kolorze (poker)	9♠, 10♠, J♠, Q♠, K♠	Postać warta maks. 8 złota

Jeśli Arcywróg chce zagrać jakiś układ kart, ale w puli poplecznków nie ma odpowiednich postaci, można użyć postaci z niższego poziomu. Przykładowo jeśli Arcywróg chce zagrać pokera, ale w puli nie ma postaci o wartości 8, może zamiast tego przyzwać postać o wartości 7.

Arcywróg może odrzucić kilka układów (różnych lub takich samych) aby przyzwać kilku poplecznków w jednej turze.

SCENARIUSZE ARCYWROGA

ESKORTA POSŁA

Drużyna eskortuje do pałacu przedstawiciela miejskiej rady, który trafił na ślady spisku. Ich przeciwnicy w ostatniej chwili dowiedzieli się o tym i tuż przed pałacem urządzili zasadzkę. Drużyna nie może dopuścić, żeby rajca zginął.

LICZBA GRACZY:

Arcywróg

2-3 graczy Drużyny

SKŁAD BAND:

Drużyna: Każdy z graczy ma 2 postacie: 1 bohatera i 1 postać pospolitą. Postacią eskortowaną jest Mieszczanin. Uważa go się za część Drużyny i kontrolowany jest przez aktualnego przywódcę.

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.

ROZSTAWIENIE:

Najpierw umieszcza się w oznaczonym miejscu Mieszczanina. Następnie gracze Drużyny 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.

WARUNKI ZWYCIĘSTWA:

- Każda zabita wroga postać pospolita jest warta 1 PZ;
- Każdy zabity wrogi bohater jest warty 2 PZ;
- Jeśli Mieszczanin nie opuści planszy przez drzwi pałacowe przed końcem 8. tury, Arcywróg zdobywa 5 PZ;
- Jeśli Mieszczanin opuści planszę przez drzwi pałacowe przed końcem 8. tury, Drużyna zdobywa 5 PZ.

UWAGI:

- Inicjatywę w pierwszej turze ma Drużyna.
- Mieszczanin automatycznie zdaje wszelkie testy Hartu Ducha, które mogłyby spowodować jego ucieczkę z planszy. Nigdy nie może mieć znacznika Niepozorności.
- Scenariusz trwa 8 tur, nie stosuje się zasad interwencji straży.
- Drzwi pałacowe są otwartą krawędzią jeśli Mieszczanin próbuje przez nie przejść (kosztem 1 PR) lub wycofać się. Dla pozostałych postaci jest to ściana.

NIEOCZEKIWANE KOMPLIKACJE:

Arcywróg nie może wskazać Mieszczanina jako celu Nieoczekiwanych komplikacji:

I-IV – Zbir!

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

V-X – Śliski żwir:

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

XI-XIV – To chyba tędy:

Postać musi wykonać test Inteligencji o PT:5. Przy porażce musi wydać 2 punkty ruchu aby poruszyć się jak najdalej w losowym kierunku (przydzielcie czterem krawędziom planszy kolory kart i dociągnijcie kartę zdarzeń aby wylosować kierunek). W swojej aktywacji może wykonać tylko akcję częściową.

XV-XVI – Mżawka:

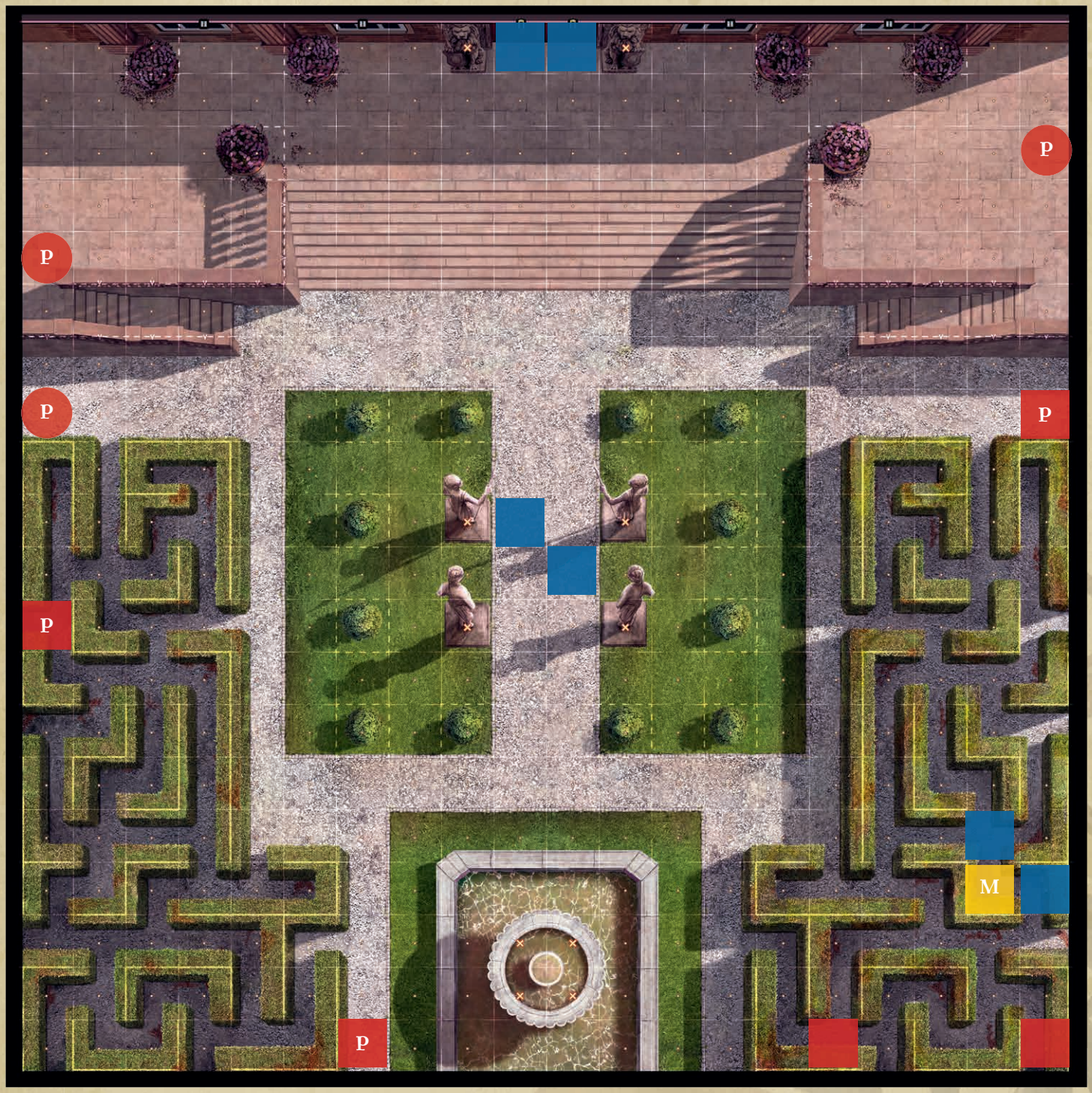
Zaczyna padać. PT wszystkich testów strzelania przy użyciu broni palnej rośnie o 1. Zasięg widzenia spada do 10 pól. Mżawka działa do końca gry lub do czasu ponownego wylosowania tego efektu.

XVII-XX – Jakieś krzyki.

Postać słyszy krzyk. Wykonaj test Zmysłów o PT:5. Porażka oznacza, że model się zagapił. W tej turze może wykonać tylko akcję częściową.

XXI-XXIV – To tylko szczury.

Nic się nie dzieje.



Rozstawienie Arcywroga

Rozstawienie Drużyny

M Mieszczanin

P Poplecznicy lub rozstawienie Arcywroga

P Poplecznicy Arcywroga

WIELKA UCIECZKA

Drużyna ukradła ważne papiery Arcywrogowi. Wszyscy je przeczytali, a jedna postać nadal je ma. Podczas powrotu zostali zaatakowani przez ludzi Arcywroga. Muszą teraz ratować się ucieczką.

LICZBA GRACZY:

Arcywróg

2-4 graczy Drużyny

SKŁAD BAND:

Drużyna: Każdy z graczy ma 2 bohaterów (jest to odstępstwo od zasad ogólnych z początku rozdziału). Jedna musi być frakcyjna, druga może być najemnikiem.

Arcywróg: Tylu bohaterów przeciw ilu graczom gra i o 1 postać pospolitą więcej niż liczba graczy. Przykładowo przy grze przeciw 3 graczom Arcywróg ma 4 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.

ROZSTAWIENIE:

Gracze umieszczają modele na oznaczonych polach. Następnie żeton listu (czyli skradzione papiery) kładą pod kartą dowolnej postaci, a pod pozostałymi znaczniki uniwersalne, aby ukryć przez Arcywrogiem posiadacza dokumentów. Jeśli tenże posiadacz zginie, dokumenty trafiają na ziemię i mogą być podniesione jako przedmiot scenariuszowy.

Arcywróg rozmieszcza swoje postacie pospolite na polach nieoznaczonych „P". W drugiej turze rozmieszcza swoich bohaterów na polach oznaczonych „P".

WARUNKI ZWYCIĘSTWA:

Po upływie 7 tur gra się kończy i należy podliczyć punkty zwycięstwa:

- Arcywróg (i tylko Arcywróg) otrzymuje 2 PZ za każdą zabitą postać Drużyny;
- Arcywróg (i tylko Arcywróg) otrzymuje 1 PZ za każdą postać Drużyny pozostającą na planszy na koniec gry;
- Drużyna otrzymuje 5 PZ za każdą swoją postać, która opuściła planszę przez wyznaczone krawędzie w turze 6. lub wcześniej.
- Drużyna otrzymuje 3 PZ za każdą swoją postać, która opuściła planszę przez wyznaczone krawędzie w turze 7. Jeśli postać ta miała przy sobie dokumenty, zamiast tego jest warta 5 PZ.

Strona z większą liczbą PZ jest zwycięzcą. W przypadku remisu jeśli Drużyna wyniosła poza planszę dokumenty, wygrywa. W przeciwnym razie wygrywa Arcywróg.

UWAGI:

- Drużyna ma inicjatywę w pierwszej turze.
- Gra kończy się po upływie 7 tur. Można używać żetonów straży do liczenia tur, ale nie należy stosować normalnych zasad interwencji.
- Arcywróg w każdej fazie kart dociąga dodatkową kartę Arcywroga (zdarzeń).
- Postacie Drużyny, które opuszczą planszę przez krawędzie inne, niż zaznaczone, uznaje się za zabite (inne drogi ucieczki są odcięte).
- Jeśli pole „P" jest zajęte, poplecznicy nie mogą przez nie wchodzić na planszę.
- Umiejętność Niepozorność nie działa w tym scenariuszu.

NIEOCZEKIWANE KOMPLIKACJE:

I-IV – Zbir!

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

V-X – Śliski bruk:

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

XI-XIV – To chyba tędy:

Postać musi wykonać test Inteligencji o PT:5. Przy porażce musi wydać 2 punkty ruchu aby poruszyć się jak najdalej w losowym kierunku (przydzielcie czterem krawędziom planszy kolory kart i dociągnijcie kartę zdarzeń aby wylosować kierunek). W swojej aktywacji może wykonać tylko akcję częściową.

XV-XVI – Mrok:

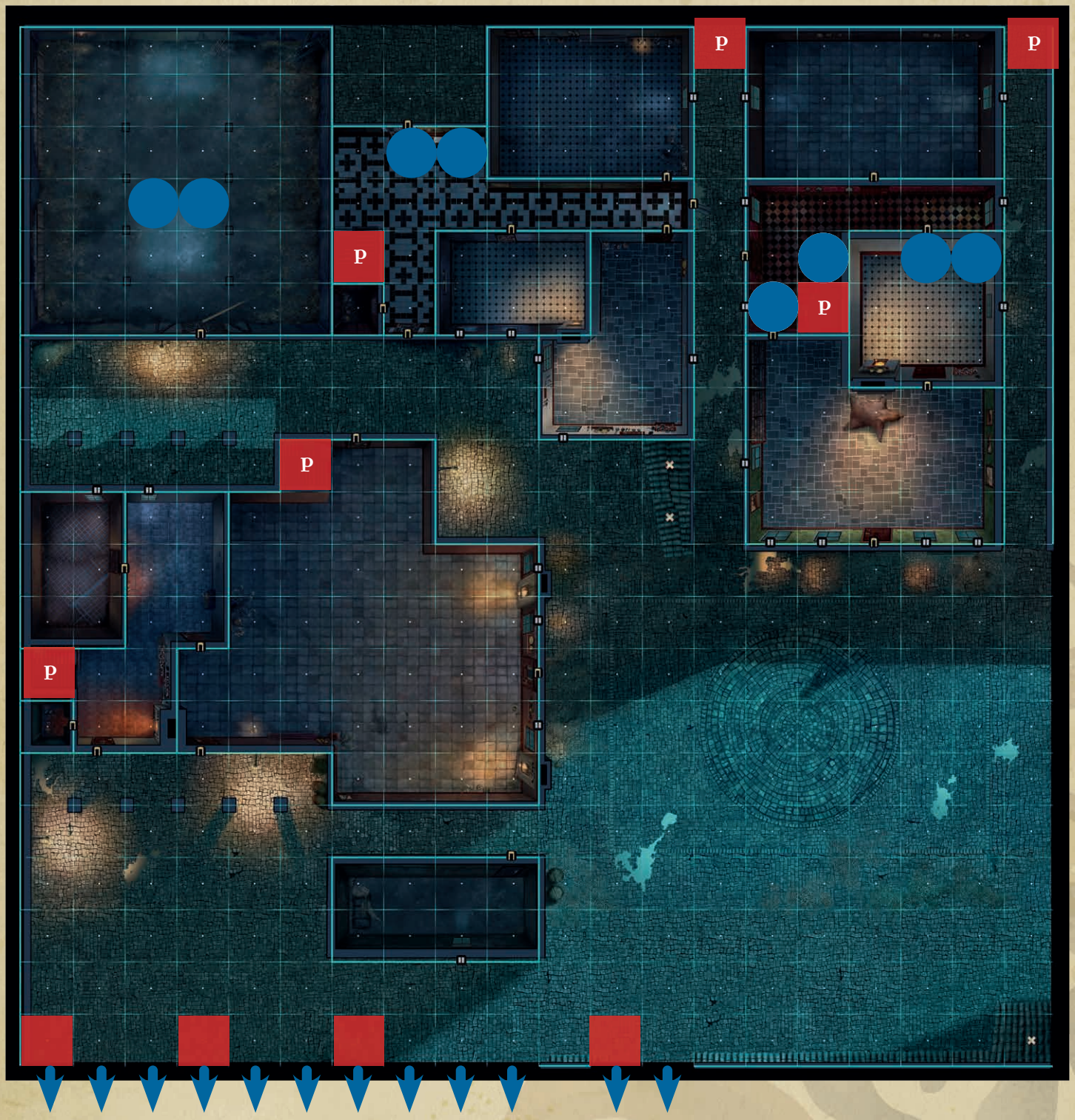
Chmura zasłania księżyc. Do końca tury zasięg widzenia wszystkich modeli wynosi 6 pól, a testy biegania mają PT:7.

XVII-XX – Pomyje:

Postać musi wykonać test Zmysłów o PT:6. Przy sukcesie model uskakuje – właściciel porusza go o 1 pole. Porażka oznacza, że model został oblany pomyjami i w swojej aktywacji może wykonać tylko akcję częściową.

XXI-XXIV – To tylko szczury

Nic się nie dzieje.



Rozstawienie Drużyny

Rozstawienie Arcywroga

P Poplecznicy Arcywroga

Krawędzie przez które Drużyna może opuścić planszę

KONTRAKT ALCHEMIKA

Drużyna musi zdobyć trochę cennych składników dla alchemika. Tylko tak zgodził się im pomóc. Korzeń mandragory, który jak wiadomo rośnie pod szubienicami, a także dłoń wisielca są wśród najbardziej poszukiwanych. Gracze muszą odnaleźć i wykopać korzeń mandragory oraz odciąć lewą dłoń jednemu z wisielców. Lepiej żeby nie zostali złapani z tymi przedmiotami przy sobie...

LICZBA GRACZY:

Arcywróg

2-3 graczy Drużyny

SKŁAD BAND:

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.

ROZSTAWIENIE:

Na oznaczonych na żółto i purpurowo polach umieszcza się po 1 znaczniku uniwersalnym w odpowiadającym polom kolorze.

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.

WARUNKI ZWYCIĘSTWA:

- Każda zabita wroga postać pospolita jest warta 1 PZ;
- Każdy zabity wrogi bohater jest warty 2 PZ;
- 2 PZ dla Drużyny jeśli wynieśli przynajmniej 1 znacznik celu przez oznaczone pola;
- 5 PZ dla Drużyny jeśli wynieśli przynajmniej po 1 znaczniku celu w każdym kolorze przez oznaczone pola;
- 1 PZ dla Drużyny za każdy dodatkowy cel wyniesiony przez oznaczone pola;
- 1 PZ dla Arcywroga za każdy znacznik celu w posiadaniu Drużyny pozostający na planszy na koniec gry (postacie Drużyny wpadają w kłopoty za posiadanie niedozwolonych przedmiotów). Nie można dobrowolnie upuszczać znaczników aby uniknąć tej kary.

UWAGI:

- Inicjatywę w pierwszej turze ma Drużyna.
- W grze korzysta się ze znaczników straży. Użyj 15 znaczników przy 2 graczach drużyny, a 18 przy 3.
- Postacie Drużyny, które opuszczą planszę przez krawędzie inne, niż zaznaczone, uznaje się za zabite (inne drogi ucieczki są odcięte).
- Żeby podnieść znacznik z żółtego pola (uciąć lewą dłoń wisielca), dowolna postać, która nie ma dobrego albo praworządnego charakteru, ani cechy Wiara, musi wykonać akcję częściową. Nie wymaga to testu. Połóż znacznik celu na postaci.
- Żeby podnieść znacznik z purpurowego pola (wykopać korzeń mandragory), dowolna postać musi wykonać akcję częściową i zdać test Zmysłów o PT:6. Zdany oznacza, że udało się znaleźć i wykopać mandragorę. Niezdany–nie udało się jej wykopać, ale można próbować ponownie. Pech w teście oznacza, że postać zniszczyła korzeń–usuń znacznik ze stołu. Po zdaniu testu połóż znacznik na postaci.
- Postać może mieć przy sobie dowolną liczbę znaczników. Wykonując akcję podniesienia, można podnieść dowolną liczbę znaczników z danego pola.

NIEOCZEKIWANE KOMPLIKACJE:

I-IV–Zbir!

Na jednym z pól oznaczonych „P" 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–To chyba tędy:

Postać musi wykonać test Inteligencji o PT:5. Przy porażce musi wydać 2 punkty ruchu aby poruszyć się jak najdalej w losowym kierunku (przydzielcie czterem krawędziom planszy kolory kart i dociągnijcie kartę zdarzeń aby wylosować kierunek). W swojej aktywacji może wykonać tylko akcję częściową.

XV-XVI–Wystający korzeń:

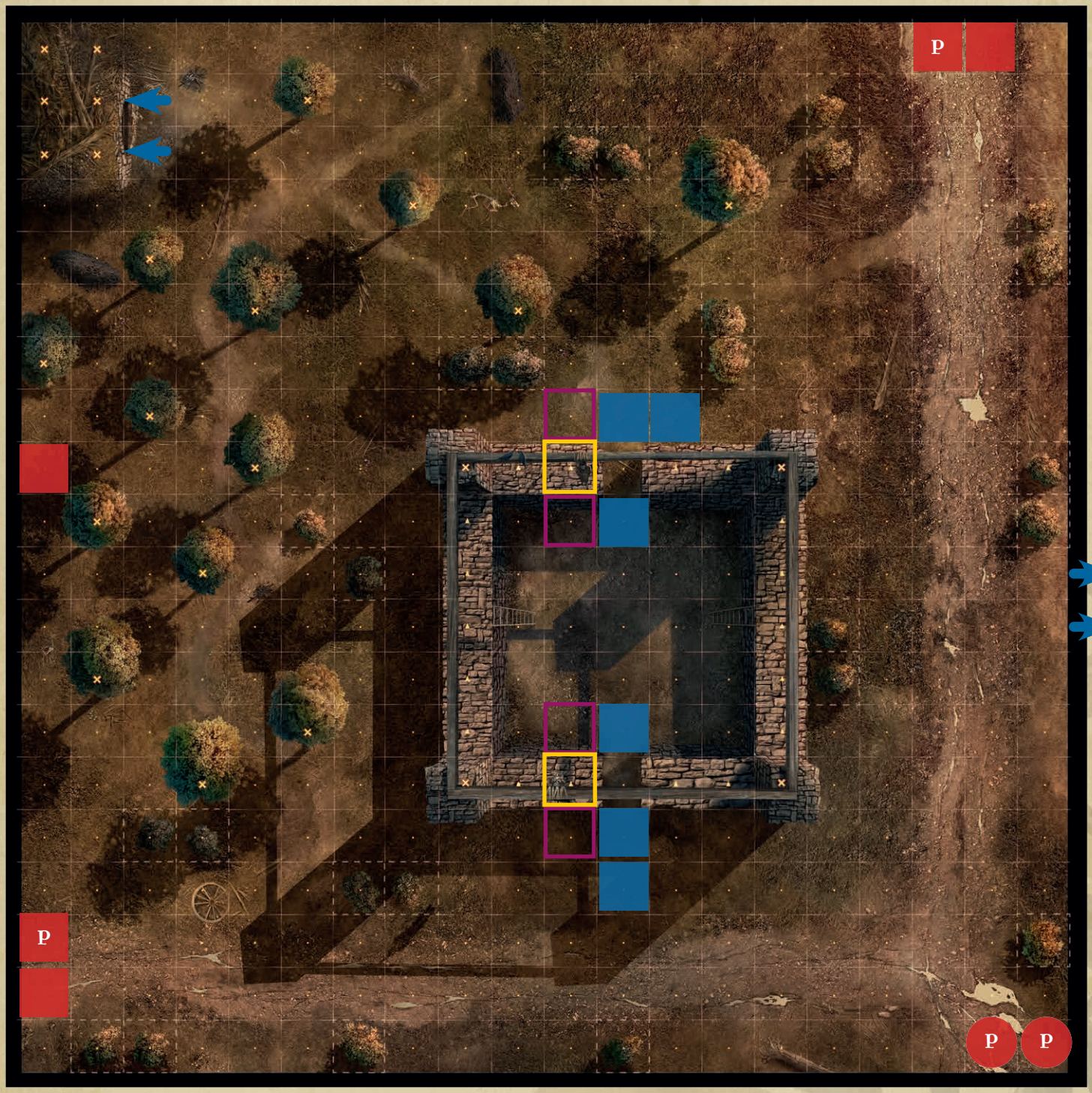
Postać musi wykonać test Zmysłów o PT:5. Przy porażce model się przewraca.

XVII-XX–Mżawka:

Zaczyna padać. PT wszystkich testów strzelania przy użyciu broni palnej rośnie o 1. Zasięg widzenia spada do 10 pól. Mżawka działa do końca gry lub do czasu ponownego wylosowania tego efektu.

XXI-XXIV–To tylko szczury.

Nic się nie dzieje.



Rozstawienie Arcywroga

Rozstawienie Drużyny

Mandragora

Wisielcy

P Poplecznicy i rozstawienie Arcywroga

P Poplecznicy Arcywroga

Krawędzie, przez które Drużyna może opuścić planszę

PORWANIE

Bohaterowie otrzymują informację od urwisa. Ten przekaże więcej, gdy się spotkają. Umówili spotkanie w slumsach, jednak Arcywróg musiał śledzić doręczyciela informacji i rusza do slumsów, by dopaść łobuziaka i wydobyć z niego, co wie. W ostateczności jego ludzie nie zawahają się zabić dzieciaka – lepsze to niż gdyby informacje, które zdobył, miały wpaść w ręce wroga.

LICZBA GRACZY:

Arcywróg

2-4 graczy Drużyny

SKŁAD BAND:

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.

ROZSTAWIENIE:

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

Następnie gracze na przemian z Arcywrogiem umieszczają po jednym modelu. Pierwszy model musi wystawić jeden z graczy, następnie Arcywróg, później znów jeden z graczy, znów Arcywróg itd.

WARUNKI ZWYCIĘSTWA:

- Każda zabita wroga postać pospolita jest warta 1 PZ;
- Każdy zabity wrogi bohater jest warty 2 PZ;
- 5 punktów dla Drużyny, jeżeli Urwis ucieknie łodzią;
- 1 punkt dla Drużyny, jeżeli na koniec gry mają Urwisa pod swoją kontrolą;
- 5 punktów dla Arcywroga, jeżeli Urwis zostanie schwytany i wyprowadzony za planszę;
- 1 punkt dla Arcywroga jeżeli Urwis zginie, albo na koniec gry jest schwytany przez Arcywroga.

UWAGI:

- Inicjatywę w pierwszej turze ma Drużyna.
- W grze korzysta się ze znaczników straży. Użyj 14 znaczników przy 2 graczach drużyny, 16 przy 3 i 18 przy 4 .
- Postacie Drużyny, które opuszczą planszę przez krawędzie inne, niż zaznaczone, uznaje się za zabite (inne drogi ucieczki są odcięte).
- Jeśli pole „P" jest zajęte, poplecznicy nie mogą przez nie wchodzić na planszę.
- Żeby odnaleźć Urwisa, trzeba wejść do pomieszczenia, w którym się znajduje. Wystaw model natychmiast po otwarciu drzwi lub wejściu przez okno, o ile spełnione są warunki odnalezienia. Jeżeli nie są spełnione – odrzuć znacznik. Urwis po wystawieniu automatycznie przechodzi pod kontrolę gracza Drużyny, który ma najmniej modeli. W przypadku remisu każdy remisujący ciągnie kartę zdarzeń. Niższa wartość wygrywa.
- Niebiescy wiedzą, gdzie ukrywa się Urwis. Żeby to zasymulować, odnajdują go za pierwszym razem. Urwis musi uciec łodzią. Jeżeli na koniec tury znajduje się na jednym z oznaczonych strzałką pól, a na tej samej łodzi nie ma modelu Arcywroga, to łódź odpływa i scenariusz się kończy.
- Arcywróg nie ma pojęcia, gdzie ukrywa się dzieciak. Jeżeli gra przeciw dwóm lub trzem graczom, to Urwis znajduje się w ostatnim pomieszczeniu, które przeszukuje. Jeżeli gra przeciw czterem – w przedostatnim (tzn. gdy na mapie są dwa znaczniki).
- Arcywróg może pojmać Urwisa tak jak w zadaniu *Brać go!* ze scenariusza *Krew na ulicach*.

NIEOCZEKIWANE KOMPLIKACJE:

Arcywróg nie może wskazać Urwisa jako celu komplikacji.

I-IV – Zbir!

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

V-X – Patrol w oddali

Postać musi wykonać test Skradania się lub Zręczności o PT:7. Niezdany – odrzuć dwa znaczniki straży. Dla postaci Niepozornych PT wynosi 5.

XXI-XIV – To chyba tędy:

Postać musi wykonać test Inteligencji o PT:5. Przy porażce musi wydać 2 punkty ruchu aby poruszyć się jak najdalej w losowym kierunku (przydzielcie czterem krawędziom planszy kolory kart i dociągnijcie kartę zdarzeń aby wylosować kierunek). W swojej aktywacji może wykonać tylko akcję częściową.

XV-XVI – Spłoszony koń:

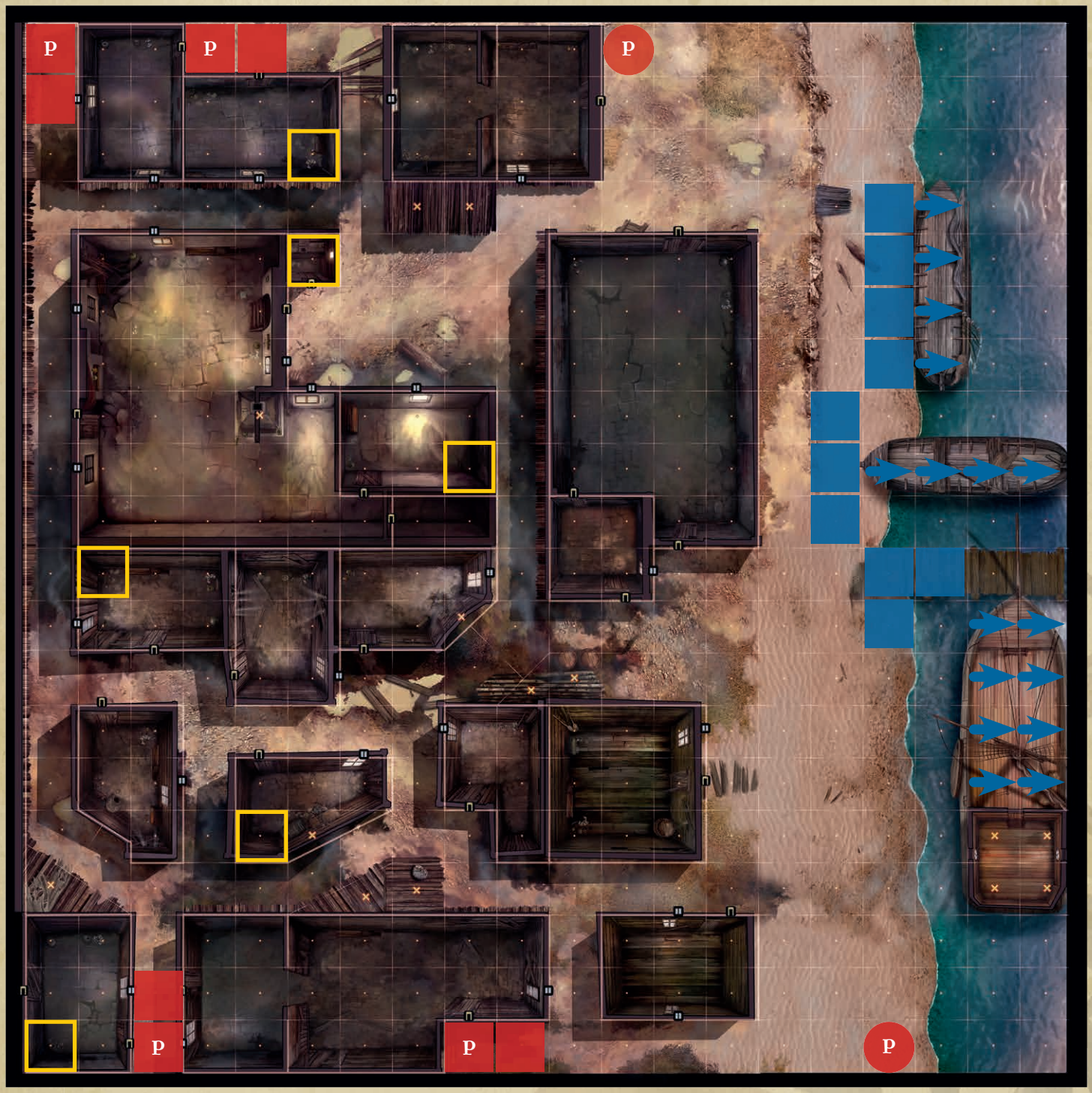
Na postać wpada uciekający koń. Postać musi wykonać test Krzepy o PT:6. Niezdany – postać zostaje przewrócona.

XVII-XX – Strzał w oddali:

W oddali pada strzał, To odwróci uwagę strażników – dodaj znacznik straży.

XXI-XXIV – To tylko szczury.

Nic się nie dzieje.



Rozstawienie Arcywroga

Rozstawienie Drużyny

Możliwe pola pobytu Urwisa

P Poplecznicy i rozstawienie Arcywroga

P Poplecznicy Arcywroga

Łodzie którymi może odpłynąć Urwis

KAMPANIE

Kampanie w Anno Domini 1666 podzielone są na dwa typy. Pierwszy to **kampanie fabularne** – serie scenariuszy połączonych ze sobą fabułą. Drugi to **kampanie otwarte** – dowolnej długości serie scenariuszy (Akty), w których gracze losują, jaki scenariusz przyjdzie im grać.

BUDOWANIE BAND

Kampania to seria bitew pomiędzy graczami, w których rozgrywka zorganizowana jest w Akty. Każdy Akt składa się z 1-3 scenariuszy. Cały Akt rozgrywany jest pomiędzy tymi samymi frakcjami i graczami. Na początku Aktu przeprowadza się draft. Ze stworzonych w ten sposób pul postaci gracze będą korzystać przez cały Akt. Przed każdym ze scenariuszy należy zbudować nową bandę korzystając z postaci z tej puli. Można rozegrać dowolną liczbę scenariuszy. Po zakończeniu Aktu gracze muszą zdecydować czy chcą kontynuować kampanię tymi samymi bandami i zachować doświadczenie, czy rozpuszczają najemników.

Jeżeli zachowują składy band, nie dokonuj nowego draftu. Wszystkie postaci pomiędzy Aktami się leczą i zachowują swoje doświadczenie. W takiej sytuacji kampania jest kontynuowana pomiędzy tymi samymi graczami.

Jeżeli gracze rozpuszczają najemników, to ze składu band usuwa się wszystkie wydraftowane postacie. Na początku kolejnego Aktu przeprowadza się nowy draft. Gdy postać trafi do bandy, w której już poprzednio była i zdobyła jakieś doświadczenie, to odzyskuje je w całości. Jeżeli doszło do rozpuszczenia najemników, gracze mogą zmienić przeciwników.

Przykład: Janek, grający Obrońcami Rzeczpospolitej i Piotrek, grający Muszkieterami Króla, rozgrywają ze sobą Akt kampanii. Nie ma znaczenia, czy jest to kampania otwarta, czy fabularna. Po rozegraniu jednego Aktu muszą zdecydować się, czy kolejny Akt rozegrać między sobą, czy może rozpuścić najemników i zmienić przeciwników. W końcu decydują się na zmianę – Piotrek zagra kolejny Akt ze Stefanem (Wysłannicy Wysokiej Porty) a Janek z Krzyśkiem (Zakon Złamanego Krzyża).

EKWIPUNEK DODATKOWY

Przed pierwszym scenariuszem danego Aktu każdy z graczy otrzymuje do wydania na ekwipunek dodatkowy liczbę krajcarów podaną na karcie frakcji, powiększoną o krajcary dodane przez postacie użyte w bandzie w pierwszym scenariuszu. Ekwipunek dodatkowy przechodzi do kolejnych scenariuszy danego Aktu nawet jeśli jego posiadacz zginie (także gdy był postacią pospolitą). Przed każdym scenariuszem zakupiony ekwipunek może być rozdzielony na nowo pomiędzy postacie wchodzące w skład nowej bandy. Nie można jednak dokupować nowego ekwipunku pomiędzy scenariuszami w obrębie Aktu. Ekwipunek jednorazowego użytku może być użyty ponownie w każdym kolejnym scenariuszu. Po zakończeniu każdego scenariusza zwycięzca otrzymuje 2, a przegrany 1 dodatkowy krajcar na zakup ekwipunku dodatkowego przed kolejnym Aktem. Po zakończeniu aktu cały dotychczas posiadany ekwipunek dodatkowy jest tracony i trzeba go odkupić za kwotę bazową, powiększoną o krajcary zdobyte podczas Aktu.

Przykład: Piotrek przygotowuje swoich Królewskich Muszkieterów do kampanii. Pierwszy Akt składa się z trzech scenariuszy. W swojej bandzie do pierwszego scenariusza ma Portosa z umiejętnością Bogaty: 1, czyli ma do wydania 7 krajcarów na ekwipunek dodatkowy (6 z karty frakcji, 1 dzięki Portosowi). Pomiędzy scenariuszami aktu nie może dokupować ekwipunku, ale może rozdzielać już posiadane karty na nowo. Nie jest także istotne, czy Portos bierze udział w drugim i trzecim scenariuszu. Piotrek wygrał 2 z 3 scenariuszy w Akcie. Przed kolejnym Aktem traci cały posiadany ekwipunek dodatkowy i ma do wydania 11 krajcarów, aby go odkupić (6 z karty frakcji, 2x2 za wygrane scenariusze i 1 za przegrany). Jeśli Portos będzie w składzie jego pierwszej bandy, doda to jeszcze 1 krajcar (w sumie 12).

ROZWÓJ POSTACI

W grze Anno Domini 1666 nie znajdziecie typowego rozwoju postaci. Staramy się żeby gra, pomimo wątków magicznych czy fantastycznych, kierowała się pewnym realizmem. Siekanie szczurów nie pozwala stać się lepszym szermierzem. Nie wystarczy kilka dni czy tygodni. Misje dzieją się w krótkich odstępach czasu, co nie sprzyja poprawie swoich umiejętności. Stąd w Anno Domini 1666 nie ma rozwoju cech postaci. Wołodyjowski nigdy nie zyska umiejętności walki na 4, nie stanie się żywotniejszy czy silniejszy. Zamiast tego postacie w grze zbierają znaczniki doświadczenia (ZD).

- Każdy model, który przeżyje scenariusz, otrzymuje 1 ZD.
- Każdy model otrzymuje 1 ZD za każdego zabitego przeciwnika, ale tylko jeżeli zabity model ma koszt wyższy, równy lub mniejszy maksymalnie o 2. Wołodyjowskiemu (koszt 7) nic nie da walka ze zwykłymi Zbirami. Jeżeli chce się czegoś nauczyć, to musi szukać przeciwników równych sobie (czyli o koszcie 5 lub wyższym).

Bohaterowie nigdy nie giną ostatecznie. Zabity (wyłączony z walki) bohater nie otrzymuje na koniec scenariusza 1 ZD za przeżycie starcia. Otrzymuje jednak ZD za zabite modele. Wszystkie ranne postacie w pełni leczą się pomiędzy scenariuszami danego Aktu. Zabici w jednym scenariuszu danego Aktu bohaterowie mogą brać udział w kolejnym, ale zaczynają grę z 4 obrażeniami. Taka heroiczna postawa skutkuje jednak tym, że postać otrzymuje dodatkowo 1 ZD przed grą. Pomiędzy Aktami „zabici" bohaterowie w pełni się leczą.

Modele pospolite giną bezpowrotnie, a wraz z nimi całe ich doświadczenie. Można ponownie wykorzystać te same figurki i karty postaci w kolejnych scenariuszach, ale zakładamy, że są to już inne, nowo zwerbowane postacie.

Postać, która posiada znaczniki doświadczenia, może użyć jednego z nich, żeby otrzymać modyfikator +1 do dowolnego testu. Na jeden test można wydać tylko jeden znacznik i trzeba to zrobić przed zagraniem karty. Znaczniki nie są tracone na zawsze, lecz odzyskiwane przed kolejnym scenariuszem. W ten sposób postać zdobywa doświadczenie z bitwy na bitwę.

AWANSOWANIE POSTACI

Jeżeli posiadasz odpowiednie dodatki do Anno Domini 1666 i zawarte w nich karty postaci awansowanych, możesz awansować swoje frakcyjne postacie pospolite (np. Dragonów na Dragonów Wachmistrzów albo Dragonów Weteranów). Awansu można dokonać tylko pomiędzy Aktami. Trzeba na to wydać 3 ZD (są one tracone bezpowrotnie). Postać może awansować tylko raz–albo na weterana, albo na podoficera (wachmistrza, sierżanta etc.). Maksymalnie 2 postacie w bandzie mogą być weteranami i maksymalnie 1 może zostać podoficerem.

Należy pamiętać, że postacie pospolite giną bezpowrotnie, więc jeśli postać awansowana pozostała postacią pospolitą (koszt na jej nowej karcie postaci jest w srebrnej monecie), to po śmierci w puli postaci zastępuje ją zwykła, nieawansowana postać pospolita. Jeśli postać awansowana zyskała status bohatera (jej koszt jest w złotej monecie), działa od tej pory jak inni bohaterowie (czyli nie umiera bezpowrotnie).

Po awansie postać dołącza do puli postaci używanej w tej kampanii i może być wykorzystana podczas budowania band przed kolejnymi scenariuszami. Postać taka zawsze liczy się jako pospolita podczas przygotowywania i rozstawiania scenariusza, nawet jeśli jej koszt jest w złotej monecie.

KAMPANIA FABULARNA

Po rozpatrzeniu scenariusza wszystkie punkty zwycięstwa w nim zdobyte przez gracza stają się Punktami Kampanii (PK). Dodatkowo zwycięzca drugiego scenariusza otrzymuje 1 PK, a trzeciego 3 PK. Cały akt wygrywa ten z graczy, który uzbiera więcej PK.

AKT I

WSTĘP

Martin Weier to drobny złodziejaszek żyjący w slumsach Wiednia. Przybywające do miasta tłumy stały się dla niego doskonałym celem. Pewnej nocy obrabował pokój w gospodzie. Pech chciał, że został nakryty i musiał salwować się ucieczką, zabierając ze sobą tylko jedną szkatułkę. Gdy dotarł do swojej kryjówki w slumsach postanowił sprawdzić jej zawartość. Pech jednak dalej go nie opuszczał–zamiast klejnotów znalazł wewnątrz tylko trochę papierów, jakieś tabliczki i dziwny pierścień.

Wkrótce okazało się, że Weier okradł ludzi elektora brandenburskiego Fryderyka Wilhelma. Ten zatrzymał się w podwiedeńskiej rezydencji myśliwskiej. Po mieście zaczęły krążyć postaci w czarnych płaszczach. Pozostałe poselstwa od razu zainteresowały się sprawą. Skoro tak na tych rzeczach zależy elektorowi, to być może uda się go nakłonić do poparcia właściwego kandydata, albo zaszantażować.

1. DORWAĆ MAŁEGO

Udało się wpaść na trop Weiera. Ukrywa się w kryjówce w slumsach. Trzeba się śpieszyć, bo ktoś inny też mógł wpaść na jego trop.

Banda otrzymuje pierwsze zadanie–odnaleźć złodziejaszka w slumsach.

2. POŚCIG

Przeklęty złodziejaszek już upłynnił większość łupu. Na szczęście wciąż ma przy sobie ten dziwny pierścień. Zabierzemy go do swojej siedziby, a później poszukamy pozostałych przedmiotów. Wygląda jednak na to że mamy ogon, trzeba ich zgubić.

Zwycięzca poprzedniego scenariusza jest w tym scenariuszu niebieskim graczem. Zamiast listu używa się w nim pierścienia. Jeżeli Złodziej przeżył poprzedni scenariusz, to niebieski musi wystawić jego model na dowolnym z pól stykających się z jego polami startowymi (Złodziej jest dodatkową, piątą postacią). Złodziej w takiej sytuacji posiada pierścień. Jeżeli ucieknie z nim za planszę, niebieski otrzymuje 1 dodatkowy Punkt Zwycięstwa.

3. ZASADZKA

Udało się zgubić pościg, ale nie wiemy na jak długo. Dotarcie do siedziby jest niemożliwe. Wszędzie elektorscy i ludzie innych poselstw. Na szczęście mamy plan B – w kryjówce w tawernie schowaliśmy gołębia pocztowego. Poślemy pierścień za jego pomocą.

Zwycięzca poprzedniego scenariusza jest w tym scenariuszu niebieskim graczem. Jeżeli Złodziej przeżył poprzedni scenariusz, to gracz niebieski musi wystawić jego model na dowolnym z pól oznaczonych pierścieniem. Robi tak, nawet jeżeli w poprzednim scenariuszu nie kontrolował Złodzieja – po prostu ten widząc, że los się odwrócił, szybko zmienia stronę. Niebieski otrzymuje jednak rekompensatę – wystawia bohatera zamiast dowolnej postaci pospolitej. Złodziej nie musi mieć prawdziwego pierścienia. Jeżeli Złodziej przeżyje, to niebieski otrzymuje 2 dodatkowe Punkty Zwycięstwa.

EPILOG

Gołąb dostarczył pierścień do bazy. Weier w zamieszaniu gdzieś przepadł. Na szczęście nie był już potrzebny. Udało się z niego wydusić że resztę przedmiotów sprzedał paserowi. Trzeba się będzie na niego zaczaić. Na razie gdzieś zniknął ale prędzej czy później będzie musiał wyjść z ukrycia.

AKT II

WSTĘP

Elektorscy nadal węszą. Ten pierścień najwyraźniej służy do jakichś okultystycznych rytuałów. W tym czasie złapaliśmy trop pasera. Ma dzisiaj przeprowadzać jakąś transakcję w tawernie Zur Nixe. Pora ruszać.

1. MORDERSTWO W TAWERNIE.

Banda otrzymuje kolejne zadanie – trzeba udać się do tawerny i dorwać pasera, któremu Weier sprzedał pozostałe rzeczy ze szkatułki. Paser podobno prowadził skrupulatne zapiski – trzeba dorwać te papiery.

Nasza konkurencja dotarła do niego przed nami i uciekła z notatkami jak tylko usłyszeli zbliżające się straże. Musimy szukać dalej.

2. PRZEKUPKA

Nareszcie los się do nas uśmiechnął. Kilka monet tu i tam rozwiązało języki. Okazuje się, że nasz paser miał bardzo szeroki asortyment i mógł zaspokoić każdą zachciankę ciała i duszy. Inaczej mówiąc, był alfonsem. Wpadliśmy na trop jednej z jego dziewczyn, która na wieść o masakrze w tawernie zebrała jego papiery i uciekła. Teraz chce przehandlować je za rozsądną cenę. Tym razem nie może się nie udać.

Zwycięzca poprzedniego scenariusza jest teraz graczem czerwonym. Dziewczyna wie, co wydarzyło się w tawernie i teraz jest przerażona tym, co zrobiła banda czerwona. Otrzymują karę -1 do testów Charyzmy próbując przekonać ją do oddania dokumentów. Jeśli dołączy się do którejś z band i dożyje w jej składzie do końca scenariusza, właściciel tej bandy otrzymuje 1 dodatkowy PZ.

3. RABUNEK

Odzyskaliśmy część dokumentów, ale te najważniejsze nadal są w posiadaniu przeciwnika. Jednak to jeszcze nie koniec. Wiemy, gdzie mają siedzibę. Ostatnie sukcesy uśpiły ich czujność. Przekupiona służąca zostawi nam otwarte drzwi. Teraz albo nigdy.

Zwycięzca poprzedniego scenariusza teraz gra stroną niebieską. Przegrany próbuje włamać się do jego siedziby, aby ukraść dokumenty.

EPILOG

Cała ta sprawa śmierdzi coraz bardziej. Na wszystkich tych listach i papierach nie ma podpisów ani pieczęci elektora. Wszystkie są zaszyfrowane, ale część udało się złamać. Żaden z nich nie prowadzi bezpośrednio do elektora, oprócz jednego – pisma mówiącego, że ten zobowiązuje się przekazać zamek Marienwerder zakonowi krzyżackiemu, a w szczególności wielkiemu szpitalnikowi Zygfrydowi von Wallenrodt.

Tragedie rodzinne zdają się prześladować elektora i jego potomków. Jego pierwszy syn, Wilhelm, zmarł w wieku dwóch lat. Po sześciu długich latach narodził się Karol. Niestety mimo wysiłków lekarzy także zmarł w ciągu kilku tygodni na tajemniczą chorobę. Co gorsza Fryderyk, najmłodszy dziedzic, także zapadł na jakąś dolegliwość. Skradzione dokumenty zdają się zawierać lekarstwo. Wszystko to śmierdzi czarami i alchemią. Części tekstu nie udało się odszyfrować, ponieważ najprawdopodobniej jest napisany w nieznanym języku. Wyróżniają się tylko pojedyncze słowa, które powtarzały się też w innych listach – PAZUZU i UTUKKU. Tak czy inaczej dokumenty są na tyle cenne, że można wymienić je na poparcie dla naszego kandydata podczas elekcji. Na wypadek gdyby chciał wycofać się z ustaleń, zostawimy sobie kilka co cenniejszych (jak porozumienie z Krzyżakami). Czas udać się na spotkanie. Niestety nie udało się zdobyć pierścienia, ale może nie był on aż tak ważny?

WIELKI FINAŁ

Po dwakroć przeklęty złodziejaszek! Podobno w szkatułce było coś jeszcze – wykonana z brązu główka tego całego PAZUZU. Okazuje się, że była absolutnie niezbędna i bez niej nie dojdzie do transakcji. Weier miał wspólnika, którego musimy znaleźć. Miejmy nadzieję, że nie skończył na szubienicy. Rozkopywanie świeżych grobów to żadna przyjemność.

Po rozegraniu dwóch Aktów możecie rozegrać scenariusz finałowy: *Hieny cmentarne* w poszukiwaniu główki *Pazuzu*. Każdy wygrany Akt daje graczowi znacznik informacji. Rozkopując grób można odrzucić go, aby dociągnąć dodatkową kartę zdarzeń. Nie ustalajcie zwycięzcy tego scenariusza. Zamiast tego, zwycięzcę całej kampanii wyłania się w następujący sposób:

- zwycięstwo w Akcie 1. warte jest 1 punkt;
- zwycięstwo w Akcie 2. warte jest 1 punkt;
- posiadanie główki *Pazuzu* na koniec scenariusza finałowego warte jest 1 punkt;
- wyniesienie główki *Pazuzu* przez oznaczoną krawędź podczas scenariusza finałowego jest warte 3 punkty.

Znów wpadliśmy na naszych starych znajomych, ale udało się znaleźć ciało wspólnika Weiera przed nimi. Oddaliśmy główkę elektorowi. Nie tylko przysłużyliśmy się ojczyźnie, ale i spełniliśmy dobry uczynek ratując jego syna. Tylko ta cała tajemnicza zaraza... Badacze mówią, że te całe PAZUZU i UTUKKU to jakieś istoty z czasów biblijnej Asyrii, ale czort wie, co to wszystko znaczy?

KAMPANIA OTWARTA

W tym, trybie gracze tworzą najpierw swoje bandy, a następnie wystawiają je w scenariuszach przeciw innym grającym. Jeden Akt rozgrywany jest z jednym przeciwnikiem, po czym można zmienić adwersarza.

PRZEBIEG KAMPANII

Gra podzielona jest na krótkie Akty. Każdy akt składa się ze scenariusza bitewnego i ewentualnego rewanżu i dogrywki w postaci scenariuszy przygodowych. Akty rozgrywa się zgodnie z ogólnymi zasadami kampanijnymi – Akt rozgrywa się z jednym przeciwnikiem, „zabici" bohaterowie w kolejnym scenariuszu są ranni etc.

Pierwszym krokiem jest wybranie albo wylosowanie scenariusza bitewnego. Wyciągnij kartę wydarzeń:

– Atak o świcie

– Rzeź w lesie

– Krwawe przyjęcie

– Krew na ulicach

Po rozegraniu scenariusza bitewnego, o ile przegrany tego chce, dochodzi do rewanżu. Przegrany wyciąga kartę wydarzeń i sprawdza, jaki scenariusz należy rozegrać:

I-IV – Przegrany wybiera dowolny

V-VI – Morderstwo w tawernie

VII-VIII – Dorwać małego

IX-X – Zasadzka

XI-XII – Uwolnić Wilhelma

XIII-XIV – Eskorta

XV-XVI – Pościg

XVII-XVIII – Hieny cmentarne

XIX-XX – Pierścień z diamentem

XXI-XXII – Rabunek

XXIII-XXIV – Przekupka

Przed rewanżem nie przeprowadza się ponownego draftu. Trzeba użyć tej samej puli postaci, co do scenariusza bitewnego. Jeśli chcesz (lub jesteś zmuszony) wystawić bohaterów „zabitych" w poprzednim scenariuszu, zaczynają grę ranni, tak jak w kampanii fabularnej.

Jeżeli po rewanżu w akcie mamy remis (obaj gracze wygrali po 1 scenariuszu) dochodzi do dogrywki jeśli obaj gracze się na to zgadzają. Wylosuj scenariusz jak w przypadku rewanżu, pomiń jednak wylosowany w nim scenariusz (nie rozgrywajcie tego samego scenariusza jako rewanż i dogrywkę). Jeżeli chociaż jeden z graczy zaoponuje, to dogrywki się nie rozgrywa i Akt kończy się remisem.

Każdy zwycięski scenariusz to 1 punkt w kampanii. Dodatkowo zwycięzca aktu otrzymuje kolejny punkt. Kampanie otwarte mogą trwać nieokreśloną liczbę Aktów, albo umówioną wcześniej, po której określa się zwycięzcę kampanii.

Na koniec każdego Aktu gracze mogą za zdobyte w scenariuszach danego aktu krajcary kupić ekwipunek dodatkowy.

ZASADY OPCJONALNE

POWTARZANIE SIĘ MODELI LUB BAND

Nominalnie gra nie dopuszcza powtarzających się modeli bohaterów czy band. Zestaw podstawowy do gry Anno Domini 1666 umożliwia taką rozgrywkę bez problemów. Mogą się jednak zdarzyć sytuacje rozgrywek pomiędzy graczami mającymi swoje własne kolekcje ulubionych modeli i chcącymi nimi zagrać. W takiej sytuacji zamiast draftu najlepiej zastosować licytację.

Zaczynając od Niebieskiego, gracze na przemian wykładają po jednej karcie postaci unikatowej, która mogłaby się powtórzyć w obu bandach. Najczęściej będą to najemnicy – bohaterowie. Nie licytuje się postaci, do których jeden z graczy ma pierwszeństwo (z powodu przynależności frakcyjnej), albo jeśli tylko on posiada model tej postaci. Po wyłożeniu karty przez pierwszego gracza drugi może zadeklarować, że zapłaci za możliwość jej wystawienia 1 lub więcej złota. Jego przeciwnik może przebić jego ofertę. Licytacja trwa do momentu gdy żaden gracz nie zechce przebić oferty przeciwnika. Wylicytowaną wartość zwycięzca licytacji musi uiścić nawet jeżeli ostatecznie nie wystawi danej postaci. Złoto „wydane" w licytacji powoduje jedynie dodanie postaci do puli, a za wystawienie jej w bandzie należy zapłacić koszt wydrukowany na karcie. Przegrywający licytację nie uiszcza zadeklarowanej ilości złota, ale nie może wystawić spornej postaci, nawet jeżeli przeciwnik jej ostatecznie nie wystawi.

Następnie swoją kartę postaci wystawia Czerwony itd.

Przykład: Janek i Piotrek mają swoje własne kolekcje pomalowanych modeli, decydują się zatem na licytację. Grają scenariusz z bandami za 55 złota. Janek wykłada kartę Antonia. Piotrek nie chce, żeby Janek go wystawił, więc deklaruje że zapłaci dodatkowo 1 złota za możliwość jego wystawienia. Janek ma do wyboru pozwolić Piotrkowi wygrać licytację (Piotrek będzie miał wtedy 54 złota na konstrukcję bandy) albo przebić jego ofertę. Bardzo zależy mu na posiadaniu Antonia, decyduje się zatem, że wyda na niego dodatkowe 2 złota. Piotrek odpuszcza licytację. Będzie musiał obejść się bez Antonia, ale może skonstruować swoją bandę za 55 złota, podczas gdy Janek ma tylko 53 złota na swoją (2 musi wydać za dodanie do puli Antonia).

Jako że w grach przygodowych nie ma wystawiania modeli za złoto, zamiast tego gracze licytują krajcarami przeznaczonymi na ekwipunek dodatkowy.

DOKUPOWANIE BRONI

Na koniec każdego Aktu oprócz ekwipunku dodatkowego gracz może zakupić dodatkowe uzbrojenie dla swoich bohaterów. Uzbrojenie to można kupić tylko jeżeli postać posiada umiejętności pozwalające jej na używanie danego przedmiotu. O wszystkich tak dokupionych przedmiotach trzeba poinformować przeciwnika przed rozgrywką. Dodatkowe uzbrojenie kosztuje następującą liczbę krajcarów:

Broń do walki wręcz:

- jednoręczna: 2 krajcary
- dwuręczna lub drzewcowa: 4 krajcary

Sztylet lub nóż do rzucania: 1 krajcar

Pistolet: 3 krajcary

Półmuszkiet: 5 krajcarów

Muszkiet: 6 krajcarów

Gracz musi posiadać odpowiednie karty przedmiotów, by móc je zakupić.

Lista ta nie jest ostateczna i gracze mogą ją z czasem rozwijać. Planujemy również rozwinięcie tych opcjonalnych zasad i opublikowanie ich w formie PDF na stronie gry.

SPIS TREŚCI

PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI 3
EKWIPUNEK DODATKOWY 4
POSTACIE AWANSOWANE 5
PRZYGOTOWANIE SCENARIUSZA 5
POKÓJ 5
POSIŁKI 6
ZASADY POSZCZEGÓLNYCH MAP 6
DODATKOWE ELEMENTY TERENU 7
SCENARIUSZE PRZYGODOWE 8
- Morderstwo w tawernie 8
- Dorwać Małego 10
- Pierścień z diamentem 12
- Przekupka 14
- Zasadzka 16
- Uwolnić Wilhelma 18
- Rabunek 20
- Eskorta 22
- Pościg 24
- Hieny cmentarne 26

SCENARIUSZE BITEWNE 28
- Atak o świcie 28
- Rzeź w lesie 30
- Krew na ulicach 32
- Krwawe przyjęcie 34

ARCYWRÓG 36
SCENARIUSZE ARCYWROGA 38
- Eskorta posła 38
- Wielka ucieczka 40
- Kontrakt alchemika 42
- Porwanie 44

KAMPANIE 46
KAMPANIA FABULARNA 47
KAMPANIA OTWARTA 49
ZASADY OPCJONALNE 50

AUTORZY GRY: Rafał Szwelicki, Konrad Sosiński

ROZWÓJ GRY: Igor Kwiatkowski, Michał Molenda

ILUSTRACJE: Monika Sochacka, Marek Szyszko, Pavel Chuvin, Piotr Nowojewski

OPRACOWANIE GRAFICZNE GRY: Monika Sochacka

LOGO: Monika Sochacka

REDAKCJA: Dave Satterthwaite

KOREKTA: Jarosław Parczewski

OPOWIADANIA: Rafał Szwelicki, Michał Paradowski

MODELE: Łukasz Krysa, Justyna Bień

WYDAWCA: Wargamer Games Studio

PLAYTESTERZY: Mariusz Kur, Aleksander Łaski, Damian Łubiński, Krzysztof Maj, Piotr Smolański, Jarosław Parczewski, Michał Stępowski, Robert Wołkiewicz

© 2019 Wargamer Games Studio
Wszystkie prawa zastrzeżone. Żadna część tego produktu nie może być kopiowana bez szczególnej pisemnej zgody.

Komponenty gry mogą się nieznacznie różnić od zaprezentowanych w instrukcji.

Modele i elementy plastikowe są złożone i niepomalowane. Wyprodukowano w Chinach.

Wydrukowano w Polsce.

TO NIE JEST ZABAWKA. PRODUKT NIE JEST PRZEZNACZONY DO UŻYTKU PRZEZ OSOBY PONIŻEJ 13 ROKU ŻYCIA.