ZAMIESZKI

Rabbi wie, co oznacza odnowienie Świętego Cesarstwa Rzymskiego. Wojnę i pogromy. Szczególnie w Pradze, w której katolicyzm i tak został już narzucony siłą. Lud znów chwyci za broń. A gdy lud chwyta za broń, nie wiadomo czemu, zawsze prędzej czy później podniesie ją na Żydów.

W Wiedniu już zaczęły się zamieszki. To ostatni moment żeby uciec i dotrzeć do Pragi, nim rozpęta się w niej prawdziwe piekło. A Natan ben Mosze Hanower ma tam do załatwienia kilka ważnych spraw.

Niestety, rozjuszony tłum już za moment dotrze do karczmy. Rabbim zainteresowali się też przedstawiciele obu stronnictw byłych kandydatów do cesarskiego tronu. Dla Czerwonych kluczowe jest by Rabbi przeżył i został ewakuowany, bo są ludzie, którzy chcą się z nim spotkać. Niebiescy chcą dostarczyć go żywego do swego zleceniodawcy.

Akcja scenariusza ma miejsce po wydarzeniach znanych z kampanii "Ostrza Światła i Ciemności". Jej znajomość nie jest jednak konieczna.

Frakcje dostępne dla Czerwonego gracza: Obrońcy Rzeczpospolitej, Weterani Tercios, Łowcy Potworów, Wiedeńska Mafia.

Frakcje dostępne dla Niebieskiego gracza: Królewscy Muszkieterowie, Zakon Złamanego Krzyża, Rebelianci Bohuna, Wysłannicy Wysokiej Porty.

SKŁAD BAND:

- Wariant przygodowy: obydwie bandy po 2 bohaterów i 3 postacie pospolite.
- Można również rozegrać ten scenariusz na zasadach z "Ostrzy Światła i Ciemności". Wówczas gracze otrzymują po 20 złota na konstrukcję bandy.

ROZSTAWIENIE:

Rabbiego należy umieścić na wyznaczonym polu.

Na wyznaczonych polach należy wystawić Gawiedź. Jako Gawiedzi można użyć dowolnych postaci Wiedeńczyków, ale zalecamy Chłopów i Zbirów. Zaczynając od czerwonego, gracze wystawiają po jednej postaci na polach oznaczonych swoim kolorem.

WARUNKI ZWYCIĘSTWA:

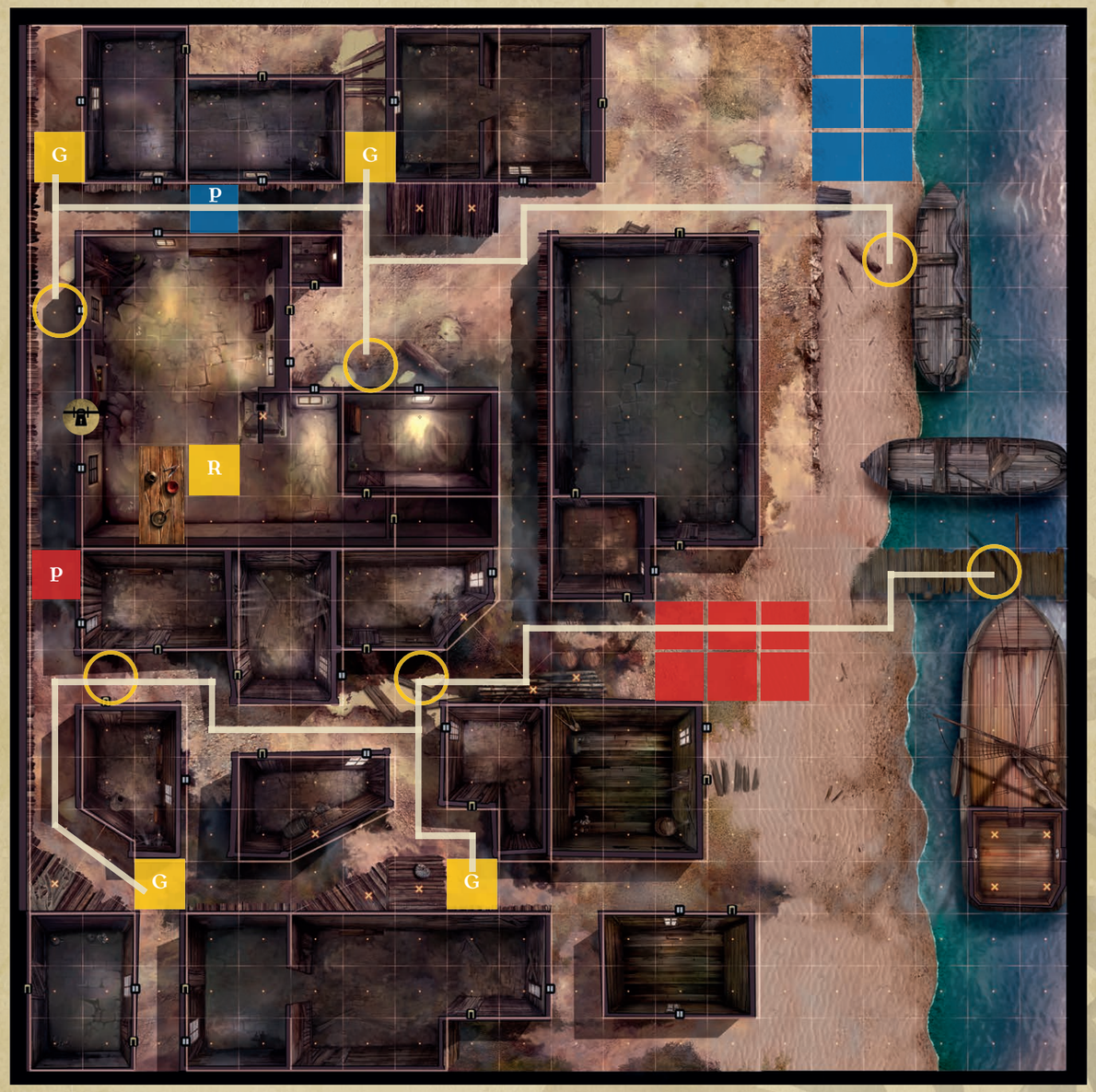
- Czerwoni otrzymują 5 PZ, jeżeli Rabbi dołączy do ich bandy i opuści planszę jedną z łódek, w towarzystwie przynajmniej jednej postaci gracza;
- Niebiescy otrzymują 5 PZ, jeżeli Rabbi opuści planszę Łódką w towarzystwie przynajmniej jednej postaci gracza (jako członek bandy lub jeniec);
- 1 PZ za każdą zabitą postać pospolitą drugiego gracza (nie postaci neutralnych);
- 2 PZ za każdego zabitego bohatera przeciwnika.

UWAGI:

- Rabbiego i pozostałych NPC można werbować testami przekonywania (Test przeciwstawny Charyzmy w Fazie Słów). Niebiescy otrzymują +1 do przekonywania Gawiedzi, a Czerwoni Rabbiego.
- Gdy Rabbi opuści karczmę, można nim jednorazowo wykonać akcję pełną „przebudzenie golema" i dostawić jego figurkę na polu sąsiadującym z Rabbim.
- Przedstawiciele Gawiedzi przemieszczają się korzystając z 4 PR na turę, po wyznaczonej trasie. W pierwszej kolejności do pól "Ognisko" przy karczmie. Gdy znajdują się na oznaczonym polu wykonują akcję pełną podpalenie (tylko jeśli na tym polu nie ma jeszcze znacznika). Jeżeli na danym polu jest znacznik podpalenia, kontynuują przemieszczanie się swoją trasą w kierunku łódek. Wykonują swoje akcje po zakończeniu aktywacji graczy.
- Gdy akcja podpalenie zostanie wykonana na co najmniej 1 polu przy karczmie (oznaczaj to znacznikami), połóż na jej terenie 6 żetonów straży. Na koniec każdej rundy zdejmij jeden znacznik straży za każdy znacznik podpalenia. Gdy skończą się znaczniki straży, karczma staje w ogniu. Wszystkie postacie (w tym Rabbi), które znajdują się na jej terenie, otrzymują 4 Rany na koniec tej i każdej kolejnej rundy.
- Łódki podpalane są adekwatnie, „posiadając" 2 żetony straży. Podpaloną łódką nie można odpłynąć.
- Gdy Postacie graczy znajdą się w linii wzroku oraz zasięgu ruchu postaci Gawiedzi, te atakują nawet jeśli muszą zejść ze swojej trasy.
- Gdy postacie Gawiedzi zostaną zabite ich "zrestartowane" wersje pojawiają się na ich polach startowych.
- Przeciwnik nie otrzymuje PZ, za postacie Pospolite, które dołączą do bandy i zginą.
- Branie do niewoli Rabbiego: jeśli postać niebieskiego wygra walkę wręcz z Rabbim i miałaby zadać cios, który go zabije, to zamiast tego może go zmusić do poddania się. Jeniec nie aktywuje się, nie walczy itd. Model, który go pojmał nie może biegać, poruszać się po skosie i otrzymuje 1 PR mniej niż zwykle. Po wykonaniu ruchu, model Rabiego należy postawić na dowolnym sąsiednim polu. Jeżeli model, który pojmał jeńca zginie i nie ma innego modelu niebieskich na sąsiednim polu, to Rabbi na powrót staje się neutralny lub przechodzi pod kontrolę czerwonego (zgodnie ze stanem rzeczy sprzed pojmania). Jeżeli obok jest jakiś model niebieskiego, to staje się on nowym opiekunem pojmanego.
- Gracz czerwony ma inicjatywę w pierwszej turze. Musi aktywować się pierwszy.
- Gracze dociągają po 2 karty w fazie kart.
- Gra kończy się gdy Rabbi zginie lub opuści planszę.

AKCJE SCENARIUSZOWE:

- Przebudzenie golema - akcja pełna, dostępna wyłącznie na zewnątrz budynków. Tylko Rabbi może ją wykonać. Nie może być związany walką. Nie wymaga testu. Skutkuje pojawieniem się, na sąsiadującym z Rabbim polu, Golema.
- Podpalenie - akcja pełna, niewymagająca testu. Mogą ją wykonać tylko określone postacie, niezwiązane walką, przebywające na polu "Ognisko". W wyniku jej wykonania na polu należy umieścić znacznik uniwersalny.



R Rabbi

G Gawiedź

Pola, na których można wystawić dowolny model (strefy rozstawienia graczy)

P Pola rozstawienia postaci Pospolitych

Ognisko

Zaplanowana trasa gawiedzi

Zablokowane drzwi

Stół