

ROZPOZNANIE SYTUACJI

Przyjazne postacie mogą wykonać akcję częściową - Rozpoznanie sytuacji. W jej ramach testują Inteligencję lub Zmysły (PT: 7). Zdany test oznacza dobranie karty na rękę. Akcję można wykonać, gdy postać znajduje się w zwarcu. Maks. 2 razy na turę.

- * Nie możesz wystawiać postaci Złych.
- * Nie możesz wystawić więcej Najemników niż bohaterów frakcyjnych.
- * Nie możesz wystawiać Golema bez wystawienia Rabbiego, a Monstrum bez Newtona.
- * Nie możesz wystawiać Zbuntowanego Monstrum.
- * Golem i Monstrum kosztują o 1 złota mniej.

DOWÓDCA


ATHANASIUS KIRCHER 

BOHATEROWIE (3-6)


OKTAWIA 

NEWTON 


MONSTRUM



GOLEM



NAJEMNIK



NAJEMNIK

POSTACI POSPOLITE (2-7)


RABBI 

WIEDŃCZYK 


WIEDŃCZYK



WIEDŃCZYK



WIEDŃCZYK



WIEDŃCZYK



WIEDŃCZYK



**ZAKON
SALOMONA**

Alchemia X - Umiejętność wytwarzania mikstur. Alchemik dostaje na początku gry liczbę mikstur równą swojej Alchemii +2. Nie może brać mikstur poziomu wyższego niż jego umiejętność Alchemia. Maksymalnie jedna mikstura może być III poziomu i dwie II poziomu.

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

Bogaty [X] - Jeżeli wystawiasz tę postać, otrzymujesz dodatkowe X krajców.

Broń palna - Jeśli scenariusz używa żetonów straży, to każdy atak wykonany tą bronią, także nieudany, powoduje odrzucenie jednego żetonu.

Cel uświęca środki - możesz zignorować charakter tej postaci podczas przydzielania kart ekwipunku. Postać może też korzystać z posiadanych kart ekwipunku bez względu na swój charakter.

Dym - broń z tą cechą nie zadaje obrażeń. Pole rażenia zasnuwa dym, który blokuje pole widzenia. Wkraczanie na pole zasnuwane dymem wymaga testu Zmysłów (PT:5) udany pozwala wkroczyć normalnie na ten teren, nieudany: ruch kosztuje +1PR, Pech: postać zostaje powalona.

Geniusz - W testach Inteligencji (przeciwstawnych i prostych), może zagrać dodatkową kartę z talii i wybrać dowolną z zagrzanych kart.

Hej Gerwazy! - „Daj gwintówkę!”. Bohater, który ma obok siebie postać z tą zasadą, może użyć Akcji Strzał (szybki lub mierzony), żeby wystrzelić z dowolnej broni postaci z tą zasadą. Strzela bohater, ale używa do tego statystyk broni postaci z tą zasadą i na niej kładzie się znacznik rozładowania. Jako, że wzięcie i oddanie broni wymaga czasu, strzał oddawany jest z dodatkowym modyfikatorem -1 (czyli gdy wykonuje się akcję Strzał mierzony to test trafienia obarczony jest karą -1, a kiedy Akcję Szybki strzał, to -2). Nie może użyć tej zasady do wykonania Akcji Strzał w obronie.

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

Kontakty w straży [X] - Gdy wystawiasz postać z tą zasadą, dołóż do puli X znaczników straży. Jeżeli w Twojej bandzie jest kilka postaci z tą zasadą, to do puli dołóż tyle, ile ma postać z najwyższym poziomem (X) tej zasady. Każda inna postać z tą zasadą w Twojej bandzie dodaje tylko 1 znacznik niezależnie od poziomu (X) tej zasady.

Kukła automaton - Dopóki karta nie zostanie ujawniona, postać, do której jest dołączona może wykonywać jedynie akcję Ruch pełny lub Ruch częściowy. Nie może biegać, wykonywać manewrów ani akcji scenariuszowych.

Musisz ujawnić tę kartę, gdy postać, do której jest dołączona znajdzie się 3 pola lub mniej od dowolnej nieprzyjemnej postaci lub miałaby przyjąć obrażenia. Odrzucając tę kartę po ujawnieniu i zdejmujesz figurkę postaci, do której była dołączona. Następnie, od razu wystawiasz tę postać, zgodnie z poniższymi zasadami:

- Tylko na polach, na których można legalnie się znajdować (nie na polach zablokowanych, głębokiej wodzie itp.), znajdujących się poza linią wzroku przeciwnika. Na potrzeby tego wystawiania postaci (wroga, własne i neutralne) nie blokują linii wzroku.
- Postać można wystawić w polu widzenia wroga, ale musi być przynajmniej 12 pól od niego. Każdy poziom zasad Skradanie się i Niepozorność zmniejsza ten dystans o jedno pole. Przykładowo postać z Niepozornością: 1 i Skradaniem się: 2 może wystawić się w polu widzenia i odległości 9 pól od wroga. Postać z tą zasadą musi też wystawić się przynajmniej 7 pól od dowolnego pola zawierającego lub mogącego zawierać przedmiot lub postać scenariuszową. Ograniczenie to dotyczy tylko pola, na którym dany przedmiot czy postać zaczyna grę i obowiązuje nawet jeżeli przedmiot/postać je opuści.
- Jeżeli postać była już aktywowana w tej fazie, będzie mogła aktywować się dopiero w kolejnej.

Małe stworzenie - Małe stworzenie jest traktowane jako znacznik i element ekwipunku. Nie jest postacią i nie może wykonywać żadnych akcji ani manewrów za wyjątkiem przechodzenia przez okno, skoku i wspina się przez wysoką krawędź. W przypadku tych manewrów nie wykonuje testu - zdaje go automatycznie - ale nadal ponosi koszt 2PR. Zaczyna grę na tym samym polu co właściciel. Gdy aktywujesz właściciela, możesz poruszyć jego stworzenie - w dowolnym momencie, przed i po ruchu postaci. Małe stworzenie nie blokuje w żaden sposób linii widzenia ani ruchu modeli. Samo nie jest blokowane przez przyjazne postacie i może zakończyć ruch na polu z nimi. Nie może przechodzić przez pola z postaciami przeciwnika, ale ignoruje ich strefy kontroli.

Małe stworzenie ma standardowo 1 punkt życia i 5 PR.

Walka i zabijanie małego stworzenia:

1. Małe stworzenie jest usuwane gdy zginie/ucieknie jego właściciel.
2. Chociaż nie jest postacią, działającą na nie wszelkie efekty zadające obrażenia posta-

ciom znajdującym się na polu, na którym się znajduje. Jest odporne na powalenie lub ogłuszenie czy też inne efekty modyfikujące cechy, ale obrażenia otrzymuje normalnie. Może stać się celem strzału, o ile nie ma bliższych celów do których można poprowadzić linię widzenia. Strzał jest obarczony karą -2 do testu; jeżeli miałby być obarczony jakimikolwiek karą ze względu na teren, osłonę, narożniki itd.) to strzału nie można oddać.

3. Małego stworzenia nie atakuje się w walce wręcz. Zamiast tego, gdy tylko postać przeciwnika zakończy ruch na polu z małym stworzeniem, pociągnij kartę wydarzeń. Przy wyniku  stworzenie ginie. W innym przypadku właściciel umieszcza stworzenie na dowolnym sąsiednim polu niezawierającym postaci przeciwnika. Jeżeli takiego pola nie ma, stworzenie ginie.

Właściciel może korzystać ze Zmysłów małego stworzenia, gdy znajduje się ono w jego polu widzenia i zasięgu 6 pól. Małe stworzenie nie wspiera w walce, ale znajdując się na jednym polu z przyjazną postacią daje jej +1 do wyniku walki.

Naturalny - Ekwipunku z tą zasadą nie można usunąć z postaci (choć dalej może być ignorowany przez różne zasady specjalne). Nie można do niej dołączyć kart ekwipunku dodatkowego (trucizny, amunicji etc.). Bronią z tą zasadą nie można parować.

Nieporęczny - Postać korzystająca z tej broni ma -1 do sumy walki w ponowieniach (niezależnie od tego, kto parował).

Niepozorność X - Postać zaczyna grę ze znacznikiem niepozorności. Może dobrowolnie odrzucić go na początku swojej aktywacji w fazie działań lub w fazie walki. Znacznik jest także odrzucany w następujących przypadkach:

- postać ma w ręku broń bez  i znajduje się w polu widzenia dowolnej wrogiej postaci.
- zaatakuje wroga postać (wlicza się w to ataki zasięgowe i użycie umiejętności ze słowem kluczowym [atak]);
- postać znajduje się w zasięgu 6 pól i polu widzenia wrogiemu bohaterowi z Zmysłach lub Inteligencji równej lub wyższej niż wartość Niepozorności tej postaci;
- dowolna wroga postać w zasięgu 6 pól i w linii wzroku do tej postaci może próbować rozpoznać postać niepozorną. Wymaga to akcji pełnej rozpoznania (można wykonać ją w zwarcu) i wymaga testu przeciwstawnego Zmysłów albo Inteligencji przeciwko Charyzmie niepozornego.

Raz stracony znacznik nie może być odzyskany. Jego posiadanie ma następujące efekty:

- postać nie wspiera walki wręcz;
- postać może wykonać atak z zaskoczenia jeśli odrzuciła znacznik na początku swojej aktywacji w fazie walki.

Atak zasięgowy otrzymuje premię +1 do testu. Atak wręcz otrzymuje +2 i nie może być parowany. Atak z zaskoczenia można wykonać jedynie bronią posiadającą [niepozorność].



W praktyce atak taki jest możliwy tylko raz na grę, ponieważ wymaga odrzucenia znacznika;

- postać liczy się jako przyjazna dla wszystkich pozostałych postaci (również postaci należących do drugiego gracza), czyli ignoruje ich strefy kontroli, a także jej strefy kontroli są ignorowane.

Niezdarny - Postać otrzymuje -1 do wszystkich testów Zwinności i nie może biegać.

Niezwyczajny Unik - Jeśli ta postać przegra walkę wręcz o wartość równą lub mniejszą od jej Zwinności i istnieje pole, na które może legalnie się wycofać, to postać wycofuje się nie odnosząc obrażeń. Wycofanie to jest legalne nawet jeśli jest w zwarcu z przeciwnikami, którzy nie byli jeszcze aktywowani w tej fazie. Postać ta nadal jest uważana za przegranego, ale atak nie liczy się jako trafienie.

Odwet [X] - Jeżeli model przegra walkę (nie zrenisuje), ale przeżył, przed wycofaniem modelu rzuć test umiejętności walki o $PT=X$. Przy porażce nic się nie dzieje. Przy sukcesie przeciwnik otrzymuje trafienie bronią do Walki wręcz gdzie obrażenia obliczane są jak przy ataku strzeleckim.

Nie można tego ataku parować, nie jest on traktowany jak walka wręcz, nie działają w nim modyfikatory do sumy w walce, ani nie powoduje wycofania.

Parowanie: +X - postać używająca tej broni (także w drugim ręku) otrzymuje +X do testów parowania.

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

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

Ruch: X(Y) - Postać wykonując Ruch pełny może wydać X PR, a wykonując Ruch częściowy Y PR.

Skradanie się - Przeciwnicy o zmysłach niższych niż wartość skradania się tej postaci nie mogą używać żetonów czekania do przerwania jej ruchu, jeśli zaczęła ruch poza ich polem widzenia. Dodatkowo aktywacja postaci nie przerywa pokoju, jeżeli zaczyna i kończy ruch poza polem widzenia przeciwnika i wchodząc w jego pole widzenia zda przeciwny test Skradania się przeciw Zmysłom przeciwnika.

Strzał w obronie - Broń z tą zasadą została stworzona do działań defensywnych. Postać może użyć jej do wykonania akcji "Strzał w obronie", mimo że jest dwuręczna.

Strach X - Postacie przeciwne, które mają linię wzroku do tej postaci, są w zasięgu do 6 pól i mają Hart Ducha niższy od X, otrzymują karę -1 do wszystkich testów. Na koniec tury należy odrzucić dodatkowy znacznik straży za każdą postać z tą zasadą Strach znajdującą się na planszy.

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

1. Postać ta nie jest człowiekiem na potrzeby zasad specjalnych. Nie posiada progów ran ciężkich i nigdy nie jest ciężko ranna.

2. Jest odporna na zasady Trucizna, Pchnięcie w serce, Odwrócenie uwagi.

3. Jedynym sposobem na zniszczenie golema jest zniszczenie szem - karteczki z ożywianym go słowem lub wyrzyciem na czoło liter. Gdy postać z Inteligencją co najmniej 1 lub zasadą Zabójca Potworów zadaje mu w walce wręcz rany wystarczające do osiągnięcia progów śmierci, to golem ginie normalnie (zakładamy, że postaci te wiedzą o jego słabości).

4. Gdy w walce wręcz zabije go postać niepełniająca powyższych warunków, to wyciągnij kartę magii.  oznacza, że udało się zniszczyć szem i golem ginie. Każdy inny kolor oznacza, że golem nie udaje się zniszczyć, a jedynie rozbić.

5. Rany zadane inaczej niż w walce wręcz nie są w stanie zabić golema. Jeżeli doprowadziłby do jego śmierci, to golem zostaje jedynie rozbity (nie przeprowadza się testu na zniszczenie).

6. Rozbity golem pozostaje na planszy z ranami na poziomie o 1 niższym niż próg śmierci. Oznacz go znacznikiem rozbitej ściany. Rozbity golem traktowany jest jak postać ogłuszona z następującymi wyjątkami:

- nie budzi się po otrzymaniu rany,
- wykonując akcję przebudzenia automatycznie się budzi (bez testu).

Będąc rozbitym, jako ogłuszony automatycznie zostaje trafiony w walce wręcz. Nie otrzymuje kolejnych ran, pozostając na poziomie 1 poniżej progów śmierci. Sprawdza się jedynie, czy zaszyły warunki potrzebne do jego zniszczenia (według pkt. 3 i 4).

7. Golem na początku swojej aktywacji regeneruje 3 rany.

8. Nie może brać udziału w [rozmowach], inicjować ich, być celem umiejętności ani ataków [rozmowa] itd.

Szybkie ładowanie - Kiedy ta postać wykonuje akcję Przeladowanie, wykonaj test hartu ducha o PT wskazanym przy ikonie ładowania na karcie danej broni. Przy porażce nic się nie dzieje. Przy sukcesie, jeśli żeton przeladowania był na stronie z dwoma kropkami, możesz od razu go odrzucić (zamiast obracać na stronę z jedną kropką).

Trucicielka [X] - Otrzymujesz [X] żetonów uniwersalnych Trucizna [1 rana, powalenie]. Przed grą, zanim dojdzie do rozstawiania modeli, możesz dołączyć je do broni dowolnych postaci z drużyny (w tym postaci z tą zasadą).

Ukryta lufa - Raz na grę możesz wykonać tą bronią strzał w obronie o bazowym PT:5. Testujesz umiejętność bojową  3,  2,  2,  2. Obrażenia:  3,  2,  2,  2

Uwodzenie - [atak] [rozmowa] [wymaga niepozorności] [nie powoduje utraty niepozorności] Podczas fazy słów postać ta może wykonać przeciwko jednej sąsiedniej przeciwnej postaci przeciwnej płci (Męska/Żeńska) test przeciw-

stawny Charyzmy przeciw Hartowi Ducha. Przy sukcesie usuń obydwie postacie z gry. Obydwie liczą się jak zabite na koniec gry, ale nie usuwaj za nie znaczników straży. Przy porażce nic się nie dzieje. Taki test przeciwko danej postaci można wykonać tylko raz na grę.

Wiara - Wiara ma dwa efekty:

1. Połóż na karcie postaci znacznik uniwersalny. Możesz odrzucić znacznik przed dowolnym testem, aby zastąpić wartość testowanej umiejętności lub cechy wartością Wiary. Gdy przetasujesz swoją talię gracza, połóż znacznik z powrotem.

2. Modlitwa: akcja częściowa. Gdy przeciwnik rzuca czar, pociągnij tyle kart magii, ile wynosi Wiara postaci, i ułóż je na niepowodzenie czaru albo odrzuć.

Wielkołud - Ta postać nie może wykonywać manewru przejście przez okno.

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

Wszystko pod kontrolą - Raz na turę, gdy Twoja postać w zasięgu wzroku i odległości 6 pól od postaci z tą zasadą wykona akcję powodującą odrzucenie znacznika straży (albo przesunięcia znacznika na torze hałasu, jeżeli stosujesz tę zasadę) znacznika można nie odrzucać/można nie przesuwac znacznika na torze hałasu.

Wynalazca - Kircher może przed rozpoczęciem rozgrywki rozdać dowolnym przyjaznym postaciom do 3 kart ekwipunku posiadających zasadę „Wynalazek”. Połóż je zakryte przy kartach wybranych postaci. Ujawnij, gdy zechcesz ich użyć lub będą tego wymagały ich zasady.

Znajomości - Ta umiejętność ma zastosowanie przed grą, podczas budowy bandy. By wystawić niektóre postacie należy ponieść koszt w Znajomościach. Musi być on 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.

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

