



INSTRUKCJA GRY

WPROWADZENIE

ANNO DOMINI 1666

to gra spod znaku płaszcza i szpady osadzona w Wiedniu alternatywnym XVII wieku. Dwóch graczy staje na czele przeciwnych band złożonych z bohaterów lub łotrów aby wykonać tajne zadania stawiane przed nimi przez scenariusz. Gra rozgrywana jest na planszach za pomocą figurek, używając kart zamiast kości.

Złota zasada: jeśli zasada specjalna lub podobny efekt kłóci się z instrukcją, zasada specjalna ma pierwszeństwo. Na przykład według zasad każdy z graczy dociąga dwie karty na początku tury. Jeśli jednak jakaś zasada specjalna pozwala jednemu z graczy dociągnąć dodatkową kartę, to ten gracz dociąga trzy.



ELEMENTY GRY

FIGURKI/MODELE

Podczas gry w Anno Domini 1666 używa się figurek przedstawiających każdą z postaci. Jedna figurka odpowiada jednej postaci. Słowa figurka i model są używane zamiennie. Słowo postać jest pojęciem pokrewnym, jednak oprócz modelu obejmuje też kartę postaci, ekwipunek, cechy, rany itd.

WŁASNOŚĆ, PRZECIWNY, PRZYJAZNY

Z punktu widzenia zasad nie jest istotne, kto jest faktycznym właścicielem egzemplarza gry, którym gracie. Właściciel i własność używane są jako pojęcia związane z zasadami gry.

Przyjazne postacie to takie, które zaczęły grę pod Twoją kontrolą. Jesteś ich właścicielem. Wrogie są postacie, które zaczęły grę pod kontrolą przeciwnika. Są własnością przeciwnika. Własność raz ustalona na początku nie zmienia się w ciągu gry, ale niektóre efekty mogą przekazać drugiemu graczowi kontrolę nad figurką lub sprawić, że postać będzie liczyć się jako przyjazna dla przeciwników.

Ataki to ataki zasięgowe, ataki wręcz i umiejętności, które używają słowa kluczowego [atak]. Postać nie może zaatakować innej postaci, która w danej chwili jest dla niej przyjazna.

KARTY

W Anno Domini 1666 używa się różnych rodzajów kart, aby określić efekty działań postaci czy zdarzeń losowych. Są one podobne do zwykłych kart do gry, jednak z pewnymi różnicami, aby lepiej pasowały do mechaniki i klimatu gry.

KARTY GRACZY

Gdy zasady mówią o kartach, najczęściej chodzi o karty graczy. Każdy gracz ma osobną talię takich kart. Każda talia składa się z 30 kart w 4 kolorach (♠, ♥, ♦, ♣) o wartościach od 2 do 8 i dwóch jokerów. Karty te są omówione bardziej szczegółowo w rozdziale *Mechanika gry*.

KARTY MAGII

Talia magii składa się z kart od 9 do asa w jednym z kolorów rewersów, czyli z kart, które nie zostały wykorzystane do stworzenia talii jednego z graczy. Talia magii, inaczej niż talie graczy, jest tylko jedna i obydwaj gracze korzystają z niej wspólnie. Korzysta się z niej tylko, kiedy wymaga tego jakaś zasada specjalna, umiejętność, zasada scenariusza itd. Karty te są opisane są też cyframi rzymskimi od 1 do 24 (I do XXIV). Jeśli jakaś zasada odnosi

się do wartości zapisanej cyframi rzymskimi, to chodzi o te właśnie wartości kart magii.

KARTY POSTACI są częścią postaci jako całości wraz z jej figurką. Zazwyczaj nie są dociągane, zagrywane, ani tasowane podczas gry. Mogą być losowane, dociągane itd. podczas przygotowania gry lub gdy zachodzi potrzeba wylosowania jakiejś postaci, ale nie jest to częścią normalnego trybu rozgrywki. Kiedy zasady mówią o kartach, zazwyczaj nie obejmuje to kart postaci.

BUDOWA KARTY POSTACI:



- A – nazwa i oznaczenie unikalności
- B – płeć i charakter
- C – herb frakcji
- D – koszt w złocie (dotyczy budowania bandy przed grą); dodatkowo złoty kolor monety oznacza bohatera, srebrny postać pospolitą
- E – koszt w znajomościach (dotyczy budowania bandy przed grą)
- F – próg ciężkich ran
- G – próg śmierci
- H – krzepa
- I – zwinność
- J – hart ducha
(pozostałe cechy, jeśli są różne od 0, są wymienione poniżej w sekcji umiejętności)
- K – umiejętności walki zasięgowej (w tym wypadku są to pistolet i muszkiet, obie o wartości 0)
- L – fechtunek
- M – umiejętności walki wręcz (w tym przypadku jest to szabla o wartości 3)
- N – pozostałe cechy i umiejętności
- O – początkowy ekwipunek
- P – ikony dłoni

PLANSZE

Anno Domini 1666 jest rozgrywane na planszach przedstawiających różne części siedemnastowiecznego Wiednia i okolic. Są one omówione dokładniej w rozdziale *Mapy i poruszanie się*.



ŻETONY UNIWERSALNE

Gra zawiera kilka zestawów żetonów uniwersalnych w różnych kolorach. Nie mają one żadnej z góry ustalonej funkcji. Służą do oznaczania efektów różnych zasad lub umiejętności specjalnych. Na przykład jeśli broń ma ograniczoną amunicję, połóż na jej karcie odpowiednią liczbę żetonów uniwersalnych i usuwaj je w miarę zużywania amunicji. Jeśli postać została zatruta, połóż jeden żeton na tej postaci, a drugi w tym samym kolorze na źródle trucizny (np. na zatrutej broni).

PRZEBIEG ROZGRYWKI

WYBÓR SCENARIUSZA

Przed rozpoczęciem gry w Anno Domini 1666 należy wybrać scenariusz z Księgi scenariuszy. Zawiera on informacje na której z map będzie się toczył, jakie postacie biorą udział, jakie są warunki zwycięstwa i inne ważne zasady. Scenariusze dzielą się na przygodowe i bitewne. Te dwa typy nie są zasadniczo odmienne od siebie – zawsze będziecie grali figurkami na planszy przeciwko figurkom przeciwnika – ale mają inny klimat:

PRZYGODOWE:

- Łatwiej zacząć
- Są mniejsze
- Są krótsze
- Stawiają na wykonanie celów
- Ograniczony wybór modeli

BITEWNE:

- Są bardziej wymagające
- Są większe
- Są dłuższe
- Stawiają na walkę
- Dowolny wybór modeli

PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

Po wybraniu scenariusza należy zdecydować, które z graczy będzie czerwonym, a który niebieskim. Te kolory nie mają żadnych integralnych właściwości i służą tylko rozróżnieniu stron. Następnie należy wybrać postacie zgodnie z wytycznymi scenariusza. Na przykład mogą one pozwalać na wybranie dwóch bohaterów i dwóch postaci pospolitych. Możesz wybierać tylko spośród postaci swojej

frakcji i neutralnych. Wszystkie postacie należy wybrać przed grą, nawet jeśli niektóre z nich nie zaczynają gry na planszy, tylko dołączają do gry w późniejszych turach. Scenariusze w założeniu są zbalansowane, ale niektóre połączenia postaci mogą w konkretnych sytuacjach sprawdzać się lepiej, a inne gorzej. Odnajdywanie tych kombinacji jest integralną i ciekawą częścią gry. Zachęcamy do rozgrywania scenariuszy kilkukrotnie i eksperymentowania z różnymi bandami.

Postacie, które gracz wybrał do danego scenariusza, stanowią jego bandę. Uznaje się, że jest on ich właścicielem i są one wzajemnie dla siebie przyjazne.

Należy uważnie zapoznać się ze specjalnymi zasadami i warunkami zwycięstwa rozgrywanego scenariusza. Zazwyczaj celem będzie nie tylko pokonanie w walce postaci przeciwnika, ale także wypełnienie innych celów niezwiązanych z walką. Zwróćcie uwagę na czas trwania gry – czasem będzie to określona liczba tur, ale czasem o końcu rozgrywki decyduje wskaźnik interwencji i żetony straży, które zostaną omówione w dalszej części zasad. Nie pozwól, aby ograniczenia czasowe pokrzyżowały Twoje plany!

Wskazaną mapę należy rozłożyć na stole. Drzwi w podstawkach umieśćcie na oznaczonych krawędziach pól. Jeśli nie zaznaczono inaczej, wszystkie drzwi na początku gry są zamknięte, ale nie zaryglowane. Odpowiednie karty postaci wraz z ich kartami przedmiotów startowych powinny znaleźć się w zasięgu właścicieli. Na postaciach, których fechtunek jest wyższy od zera, należy położyć taką liczbę znaczników parowania (niewykorzystaną stronę do góry). Uwaga: postacie pospolite mają oddzielne karty dla każdej z figurek. Przetasujcie obydwie talie graczy i talię magii. Każdy z graczy dociąga po trzy karty ze swojej talii. Jest to jego ręka startowa.

Kiedy rozgrywka zostanie już przygotowana, można zacząć pierwszą turę. W pierwszej fazie kart nie dociąga się dodatkowych kart. Wiele scenariuszy wskazuje też, który z graczy ma w pierwszej turze inicjatywę. W takiej sytuacji nie rozgrywajcie też pierwszej fazy inicjatywy.

PRZEBIEG TURY

POCZĄTEK TURY:

- Jeśli według scenariusza któryś z graczy otrzymuje w danej turze dodatkowe postacie, teraz wystawia je na odpowiednich polach. Jeśli obydwaj gracze otrzymują dodatkowe postacie, najpierw wystawia je gracz czerwony, potem niebieski.
- Umiejętności, których można użyć raz na turę, odnawiają się teraz. Postacie będące w zwarcu, które mają wykorzystane znaczniki parowania, odnawiają po jednym znaczniku. Postacie niebędące w zwarcu, które mają wykorzystane znaczniki parowania, odświeżają wszystkie te znaczniki.

FAZA KART

- Ten krok jest pomijany w pierwszej turze gry. Każdy z graczy dociąga po dwie karty ze swojej talii do ręki. Jeśli któryś z graczy ma więcej, niż pięć kart, musi odrzucić tyle kart, aby zostało mu pięć. Jeśli odrzucisz w ten sposób ósemkę lub jokera, może to wywołać przetasowanie talii (jest to omówione w dalszej części zasad).

FAZA INICJATYWY

- Każdy z graczy musi zagrać po jednej karcie z ręki lub z talii. Gracz, który miał inicjatywę w poprzedniej turze, musi pierwszy zadeklarować, skąd zagrywa kartę (jeśli jest pierwsza tura, gracz czerwony musi zadeklarować pierwszy). Zagrane karty są odsłaniane jednocześnie. Karty te można wzmacniać tak, jak podczas testu przeciwnego. Wyższa wartość wygrywa. Zwycięzca ma inicjatywę aż do następnej fazy inicjatywy. Jeśli jest remis, należy powtórzyć całą procedurę, przy czym jeśli gracz pierwotnie zagrywał kartę z ręki, to może teraz zagrać z talii i vice versa.

FAZA DZIAŁAŃ

- Podczas fazy działań gracze naprzemiennie aktywują swoje postacie do ruchu, strzału i innych czynności. Uwaga: w tej fazie nie dochodzi jeszcze do walki wręcz.
- Każda z postaci może zostać aktywowana tylko raz w trakcie fazy. Aby łatwiej pilnować, które postacie były już aktywowane, zalecamy obracać ich karty o 90 stopni.
- Posiadacz inicjatywy decyduje, który z graczy aktywuje się jako pierwszy. Następnie aktywacje następują naprzemiennie aż do momentu, gdy wszystkie postacie zostaną aktywowane. Wyjątek: gracz, który w danej chwili posiada mniej figurek na planszy może opóźnić aktywację swojej ostatniej postaci, aż zostaną aktywowane wszystkie postacie przeciwnika. Inaczej mówiąc jeśli gracz z mniejszą ilością modeli ma już tylko jedną nieaktywowaną figurkę, może pasować aż przeciwnik nie wykona wszystkich swoich aktywacji, a potem aktywować swoją ostatnią figurkę jako ostatnią w całej fazie.
- Aktywowana postać może wykonać jedną akcję pełną albo dwie akcje częściowe. Akcje te są dobrowolne, tzn. można aktywować figurkę i wykonać tylko jedną akcję częściową albo nie wykonać żadnej akcji.
- Możliwe do wykonania akcje są wymienione w rozdziale Akcje postaci. Należy zauważyć, że niekoniecznie każda figurka może wykonać każdą akcję, np. Postacie będące w zwarcu nie mogą się poruszać, a do wykonania akcji strzału trzeba posiadać broń zasięgową.

FAZA WALKI

- Obróćcie wszystkie karty postaci pionowo.
- Wrogie postacie będące w zwarcu przeprowadzają walkę wręcz.
- Podobnie jak w fazie działań, gracze naprzemiennie aktywują swoje postacie aby wykonać ataki postacie wrogie, z którymi są w zwarcu. Główną różnicą jest to, że obydwie modele uczestniczące w takiej walce zostają aktywowane, także obrońca.
- Gracz, który aktywował się jako pierwszy w fazie działań, w fazie walki także aktywuje jedną ze swoich postaci jako pierwszy. Następnie gracze aktywują naprzemiennie po jednej postaci aż zostaną aktywowane wszystkie postacie będące w zwarcu.
- Każda z postaci może zostać aktywowana tylko raz w trakcie fazy. Aby łatwiej pilnować, które postacie były już aktywowane, zalecamy obracać ich karty o 90 stopni. Oznacza to, że jeśli postać została zaatakowana, to w tej fazie nie będzie już mogła sama zainicjować ataku.

FAZA MORALE

- Każda ciężko ranna postać pospolita wykonuje test hartu ducha o PT: 5 (patrz rozdział Testy standardowe). Należy pamiętać, że ciężko ranne postacie otrzymują karę -1 do wszystkich testów. Jeśli test się nie powiedzie, postać poddaje się lub ucieka. Jest usuwana z gry tak, jakby otrzymała rany równe progowi śmierci. Jest uważana za zabitą. Jeśli test był zdany, w tej turze nic się nie dzieje, ale jeśli w kolejnej fazie morale postać nadal będzie ciężko ranna, test należy powtórzyć.

FAZA SŁÓW

- Obróćcie wszystkie karty postaci pionowo.
- Tylko postacie posiadające jakieś specjalne zasady lub umiejętności wykorzystywane w fazie słów będą aktywowane w tej fazie.
- Podobnie jak w fazie działań, gracze naprzemiennie aktywują po jednej ze swoich postaci aby użyć jakiejś specjalnej zasady lub umiejętności.
- Gracz, który aktywował się jako pierwszy w fazie działań, w fazie słów także aktywuje jedną ze swoich postaci jako pierwszy. Następnie gracze aktywują naprzemiennie po jednej postaci aż zostaną aktywowane wszystkie postacie, które chciały użyć swoich specjalnych zasad lub zdolności.
- Każda z postaci może zostać aktywowana tylko raz w trakcie fazy. Aby łatwiej pilnować, które postacie były już aktywowane, zalecamy obracać ich karty o 90 stopni.
- Uwaga: inaczej niż podczas walki, „obrona” przed umiejętnościami wykorzystywanymi w fazie słów nie aktywuje „obrońcy”.
- Faza słów to zazwyczaj jedyny moment, kiedy można używać umiejętności ze słowem kluczowym [rozmowa].

Umiejętności [rozmowy] są rozpatrywane w nieco inny sposób, niż pozostałe. Jest to omówione w dalszej części instrukcji.

KONIEC TURY

- Obróćcie wszystkie karty postaci pionowo.
- Odrzućcie jeden żeton alarmu. Jeśli gra nie zakończyła się, przejdźcie do początku kolejnej tury.



INTERWENCJA I KONIEC GRY

Wiele scenariuszy używa wskaźnika interwencji i żetonów straży. Przed grą należy ułożyć w pobliżu planszy liczbę żetonów straży określoną w scenariuszu. Jeden żeton odrzuca się po każdym ataku zasięgowym z broni palnej (niezależnie od jego wyniku), po każdej śmierci lub ucieczce podczas fazy morale dowolnej postaci, oraz na koniec każdej tury. Kiedy zostanie odrzucony ostatni żeton gra kończy się natychmiast. Zazwyczaj następuje to po rozpatrzeniu ataku zasięgowego, walki wręcz lub na koniec tury, ale może też się przytrafić podczas innych rodzajów aktywacji. W takich przypadkach nie należy dokańczać tury ani aktywacji, lecz zakończyć grę natychmiast.

Jeśli scenariusz zamiast wskaźnika interwencji wymaga rozegrania określonej, stałej liczby tur, nadal można używać żetonów straży do odliczania upływu czasu. Należy po prostu odrzucać jeden na końcu każdej tury, ale nie w pozostałych wymienionych wyżej przypadkach.

Kiedy liczba znaczników straży spadnie do zera albo rozegrana zostanie określona liczba tur (w przypadku scenariuszy nieużywających żetonów straży) gra się kończy. Należy sprawdzić warunki zwycięstwa scenariusza i ustalić, która ze stron wygrała. Jeśli istotna jest liczba zabitych postaci, należy doliczyć postacię pospolitą, które uciekły nie zdawszy testu morale, ale nie postaci, które opuściły planszę (nawet jeśli było to skutkiem wycofania po walce).

KARTY POSTACI

POSTACIE POSPOLITE I BOHATEROWIE

Postacie, których koszt w złocie jest umieszczony z monety koloru złotego, to bohaterowie. Jeśli koszt postaci został umieszczony w monety koloru srebrnego, postać taka jest pospolita. Gwiazdka przy nazwie postaci oznacza, że taka postać jest unikalna. Postać unikalna nie może występować w grze w więcej niż w jednym egzemplarzu, nawet jeśli byłoby kontrolowani przez różnych graczy. Pozostałe postaci nie są unikalne, czyli

np. można mieć w bandzie wielu Dragonów. Możliwe jest także, że jednakowo nazywające się postacie wystąpią po obu stronach konfliktu, np. obydwie bandy mogą mieć w swoich szeregach Zbrojnych.

CECHY

Cechy to podstawowe parametry opisujące każdą z postaci za pomocą wartości liczbowej. Podczas testowania danej cechy należy dodać tę wartość do zagranej karty. Krzepa, Zwinność i Hart Ducha są wyszczególnione po prawej stronie karty postaci. Pozostałe cechy są wypisane w ramce pod ilustracją postaci, ale tylko wtedy, gdy są różne od 0. Gdy jakaś postać nie ma wypisanych cech Inteligencja, Charyzma ani Zmysły oznacza to, że są one na poziomie 0.

Krzepa reprezentuje siłę fizyczną i odporność postaci. Wprawdzie nie wpływa bezpośrednio na obrażenia zadawane w walce wręcz, ale jest używana podczas czynności wymagających wysiłku jak np. forsowanie drzwi, ale także odporności, np. odpieranie efektów trucizny.

Zwinność to kluczowa cecha, która ułatwia poruszanie się po planszy zezwalając postaci na ruchy po skosie, a także ułatwiająca bieg czy wspinanie się.

Hart Ducha określa morale i siłę woli postaci. Najczęściej jest testowany przez postacię pospolitą, aby sprawdzić, czy uciekną z walki otrzymawszy ciężkie rany, ale jest też używany przy odpieraniu pokus i zaklęć.

Inteligencja odpowiada za logikę i rozumowanie postaci. Postać o wysokiej Inteligencji trudniej jest oszukać.

Charyzma to umiejętności społeczne. Zawiera w sobie zdolności perswazji i oszustwa, ale także zdolności przywódcze.

Zmysły to percepcja i spostrzegawczość. Postać o wysokich Zmysłach łatwiej znajduje to, co ukryte. Ciężej ją też zaskoczyć.

UMIĘJĘTNOŚCI WALKI

Umiejętności walki określają, jak dobrze postać radzi sobie z różnymi rodzajami broni (lub walką bez broni). Nazwa i ikona każdej z umiejętności odpowiadają nazwom i ikonom znajdujących się na kartach broni. Wartość umiejętności dodaje się do testów strzelania lub testów walki wręcz gdy postać używa odpowiedniej broni. Jeżeli figurka próbuje używać broni, do której nie ma odpowiedniej



umiejętności walki, od testów należy odjąć 2. Istotne jest, że umiejętność walki na poziomie 0 nadal liczy się jako posiadana umiejętność, czyli np. postać z umiejętnością Muszkiet: 0 może strzelać z muszkietów bez wspomnianej kary -2, ale też bez dodatkowych modyfikatorów dodatnich.

Poniżej znajduje się lista wszystkich umiejętności walki występujących w Anno Domini 1666 (rozdzielenie między typami broni ma głównie charakter historyczny. Z punktu widzenia zasad istotne jest jedynie, aby ikona umiejętności na karcie postaci zgadzała się z ikoną na karcie broni):

WALKA WRĘCZ:

- Zwada
- Noże
- Tnące
- Kłute
- Obuchowe
- Drzewcowe
- Dwuręczne

ZASIĘGOWE:

- Łuki
- Pistolety
- Muszkiety
- Broń miotana

UMIEJĘTNOŚCI AKTYWNE

Umiejętności aktywne to umiejętności, które nie są umiejętnościami walki, ale posiadają wartość liczbową, np. Skradanie: 0 lub Uwodzenie: 2. Pozwalają one postaciom próbować np. przekraść się niezauważenie obok przeciwników lub uwieść inną postać. Zazwyczaj wymaga to aktywowania postaci w fazie działań i wykonania jakiegoś testu, standardowego lub przeciwnego, dodając poziom danej umiejętności. Umiejętności te i zasady ich rozstrzygania są wypisane w formie listy na końcu niniejszej instrukcji. Jeżeli postać nie posiada danej umiejętności, nie może jej użyć. Umiejętność aktywna o wartości 0, podobnie jak umiejętność walki, liczy się jako "posiadana" i taka postać może próbować jej użyć, ale nie ma modyfikatorów do testu za poziom tejże umiejętności.

UMIEJĘTNOŚCI SPECJALNE

Niektóre umiejętności nie mają wartości liczbowych. Może to oznaczać, że nie ich użycie nie wymaga żadnych testów (np. Żywa Barykada) lub do testu używa się którejś z cech. Jest to wyjaśnione w opisach tychże umiejętności.

CHARAKTER I PŁEĆ

Charakter i płeć postaci zazwyczaj nie mają bezpośredniego wpływu na rozgrywkę. Charakter może być istotny na etapie tworzenia bandy albo mogą się do niego odnosić jakieś zasady specjalne. Płeć postaci jest istotna wyłącznie wtedy, gdy odnoszą się do niej jakieś zasady specjalne.

EKWIPUNEK

Na każdej karcie postaci w dolnej ramce wypisano, z jakimi przedmiotami dana postać rozpoczyna grę. Należy odpowiednio karty przedmiotów umieścić wokół karty postaci.

MECHANIKA GRY

KARTY

TALIE GRACZY

Każdy z graczy ma własną, oddzielną talię składającą się z 30 kart zwanych kartami graczy. 28 z tych kart należy do jednego z czterech kolorów (czaszki, serca, kielichy, podkowy) i ma wartość od 2 do 8. Pozostałe dwie karty to czarny joker o wartości 0 i czerwony joker o wartości 10. Jokery nie mają przypisanego koloru. Czerwony joker przyjmuje kolor taki, jakiego sobie życzy gracz zagrywający jokera, a czarny taki, jakiego życzy sobie jego przeciwnik. Kolory te są ustalane za każdym razem osobno, gdy któryś z jokerów zostanie zagrany. Przy testach standardowych czarny joker oznacza automatyczną porażkę i pecha, a czerwony automatyczny sukces i triumf.

ZAGRYWANIE KART

Gdy zasady gry nakazują dociągnięcie lub zagranie karty, najczęściej chodzi o talię lub rękę danego gracza. Karty graczy zawsze muszą być przetasowane przed grą, a także w określonych momentach podczas gry. Talia gracza leży rewersami (koszulkami) do góry, karty zagrywane z talii są odkrywane, a karty dobierane do ręki są widoczne dla właściciela. Karty odrzucone należy obrócić awersami do góry. Każdy z graczy może w każdej chwili przejrzeć dowolny stos kart odrzuconych.

Każda karta gracza może w danej chwili znajdować się w talii, w ręku, w stosie kart odrzuconych albo być właśnie zagrywana. Dociągnięcie (lub dobranie) karty oznacza wzięcie górnej karty z talii do ręki. Zagrywanie karty oznacza albo odkrycie wierzchniej karty z talii gracza (w ciemno, czyli nie znając wcześniej jej wartości) i użycie jej wartości do danego testu, albo wybranie jednej z kart z ręki, odkrycie jej i użycie jej wartości. Wszystkie zagrane karty są "w grze" na czas trwania testu, po czym wszystkie jednocześnie są przechodzą do stosu kart odrzuconych.

PRZETASOWYWANIE TALII GRACZY

Jeżeli stos kart odrzuconych któregoś z graczy zawiera cztery lub więcej karty o wartości 8 lub jokery, należy natychmiast wstrzymać rozgrywkę. Gracz ten zapamiętuje, ile kart ma w ręku w danym momencie (może to być 0) i zbiera razem wszystkie swoje karty gracza: całą niewykorzystaną jeszcze talię, stos kart odrzuconych i karty z ręki, tasuje je, po czym z tej nowoprzetasowanej talii dobiera do ręki taką samą liczbę kart, jaką miał przed przetasowaniem. Jeśli przetasowanie zostało wywołane przez kartę zagrywaną z ręki, to oznacza, że nie była ona w tym momencie częścią ręki i nie wlicza się do tej liczby. Grę należy wznowić w tym samym momencie, w którym ją przerwano.

Aby ułatwić pilnowanie liczby ósemek i jokerów w stosie kart odrzuconych, zalecamy obracanie ich o 90 stopni kiedy są odrzucane.

ROZSTRZYGANIE TESTÓW

TESTY STANDARDOWE

1. Ustal poziom trudności (PT)
2. Zagraj kartę z talii (nie z ręki)
3. Zastosuj modyfikatory
4. Możesz wzmacniać test kartami z ręki, ale tylko do PT, nie wyżej
5. Rozstrzygnij test

Testy standardowe zazwyczaj wykonuje się, kiedy postać próbuje wykonać jakąś czynność bez bezpośredniej rywalizacji z inną postacią. Może to być np. strzelanie, wspinaczka, bieg itp. Test standardowy ma ustalony poziom trudności (PT) i odpowiednią cechę lub umiejętność, zatem jakaś akcja może wymagać np. testu zwinności o PT: 6. Aby rozstrzygnąć taki test zagraj kartę z talii (jest ona nazywana kartą początkową), dodaj do jej wartości odpowiednią cechę lub umiejętność, zastosuj modyfikatory (jeśli jakieś występują – będą one opisane w odpowiednich zasadach) i porównaj wynik z PT. Jeśli uzyskałeś wartość równą lub większą od PT, test zakończył się sukcesem, a postać wykonuje zamierzoną czynność. Jeśli nie uzyskałeś przynajmniej PT, test zakończył się niepowodzeniem i próba kończy się bez rezultatu.

Jeśli uzyskany wynik jest o 5 lub więcej wyższy od PT, uzyskałeś triumf, który niektóre akcje premiuje dodatkowymi korzyściami (np. ruchem o dodatkowe pole podczas przeskakowania przez okno). Analogicznie jeśli wynik jest o 5 lub więcej niższy od PT, uzyskałeś pecha i może to oznaczać dodatkowy niekorzystny efekt (np. przewrócenie się podczas próby biegu). Tego typu dodatkowe efekty, jeśli w ogóle występują, opisane są w opisach odpowiednich akcji. Jeśli nie wspomniano o triumfach i pechach, zasady te nie mają zastosowania przy tych akurat akcjach.

Jeśli kartą początkową w teście standardowym jest czarny joker, test zawsze kończy się porażką (nawet jeśli modyfikatory dodatkowo pozwoliłyby osiągnąć PT) i liczy się jako pech.

Jeśli kartą początkową w teście standardowym jest czerwony joker, test zawsze kończy się sukcesem (nawet jeśli modyfikatory ujemne obniżyłyby wynik poniżej PT) i liczy się jako triumf.

WZMACNIANIE

Jeśli początkowo poniosłeś w teście porażkę, możesz próbować wzmocnić taki test kartami z ręki (wyjątek: nie można wzmacniać testu, jeśli kartą początkową był joker). Nie można wzmacniać testu, który już początkowo jest sukcesem. Wzmacnianie polega na zagranie z ręki karty, która ma taki sam kolor (przez kolor rozumiemy tu czaszki, serca, kielichy i podkowy, a nie czarny i czerwony) albo taką samą wartość, jak karta początkowa testu. Karta w takim samym kolorze dodaje +1 do sumy, a karta o takiej samej wartości dodaje +2. Można wzmacniać wieloma kartami z ręki, jeśli wszystkie z nich pasują do karty początkowej. Wzmacniając nie można przekroczyć PT. Oznacza to, że jeśli początkowo brakowało tylko jednego punktu do sukcesu, a wzmocnisz za pomocą karty o takiej samej wartości (czyli normalnie oznaczałoby to +2), to wynik wzmacniany jest tylko do poziomu PT, a nadmiarowy punkt się marnuje.

Jeśli nie masz w ręku pasujących kart, nie możesz wzmacniać. Można wzmacniać test nawet jeśli ostatecznie i tak nie uzyska się sukcesu, zazwyczaj po to, aby uniknąć pecha. Należy jednak pamiętać, że nie można wzmacniać testu, kiedy kartą początkową był joker.

TESTY PRZECIWSTAWNE

1. Każdy z graczy zagrywa po jednej karcie ze swojej ręki albo z talii
2. Zastosujcie modyfikatory
3. Obydwaj gracze mogą wzmacniać kartami z ręki
4. Porównajcie wyniki

Testy przeciwstawne przeprowadza się, kiedy dochodzi do bezpośredniej konfrontacji między postaciami. Najczęstszym przykładem jest test walki, który zostanie omówiony szczegółowo w odpowiednim rozdziale. Aby przeprowadzić test przeciwstawny, gracz posiadający inicjatywę zagrywa kartę z talii lub ręki, ale jeszcze jej nie ujawnia. Drugi z graczy podobnie wybiera kartę z ręki lub zagrywa z talii. Wybrane karty odkrywane są jednocześnie. Obydwaj gracze dodają do wartości swoich kart odpowiednie umiejętności lub cechy swoich postaci, a także ewentualne modyfikatory (wyjaśnione w szczegółowych zasadach wymagających takiego testu). Obydwaj gracze mogą wzmacniać swoje wyniki kartami z ręki.

WZMACNIANIE

Posiadacz inicjatywy jako pierwszy ma możliwość wzmocnienia swojego wyniku kartą z ręki lub spasowania.

Możliwość wzmocnienia przechodzi następnie na drugiego gracza. Karty wzmacniające mają takie same wartości, jak przy testach standardowych: +1 jeśli ma taki sam kolor, jak karta początkowa, +2 jeśli ma taką samą wartość. Możliwość wzmocnienia przechodzi między graczami do momentu, kiedy obydwaj spasują jeden po drugim. Oznacza to, że nawet jeśli najpierw gracz spasował, to potem może wrócić do tej "licytacji" w reakcji na wzmocnienie przeciwnika. Inaczej niż w testach standardowych, tu można zagrywać dowolną liczbę kart wzmacniających – nawet, jeśli już przekroczono wynik przeciwnika.

Kiedy obydwaj gracze spasują, należy porównać uzyskane przez nich wyniki. Wyższa suma wygrywa. Różnica między wynikami może być istotna z punktu widzenia zasad, np. w przypadku walki wręcz oznacza to bazowe uszkodzenia zadane przeciwnikowi. Jednak jeśli zasady nie wspominają o różnicy między wynikami, nie jest ona istotna.

Uwaga: jeśli obydwaj gracze się zgodzą, karty do testu można wybierać jednocześnie. Zaproponowana procedura ma na celu uściślić przebieg testu aby uniknąć nieporozumień lub kiedy jeden z graczy chce najpierw zobaczyć, czy przeciwnik zagrywa kartę z talii, czy z ręki.

UMIEJĘTNOŚCI ROZMOWY

Umiejętności ze słowem kluczowym [rozmowa] pozwalają, aby w ich rozstrzyganiu brało udział więcej niż jedna postać na stronę. Aby takie "dołączenie do rozmowy" było możliwe, muszą być spełnione następujące kryteria:

- Wszystkie postacie po stronie inicjującej ("atakującej") użycie umiejętności muszą spełniać wymagania podane w opisie umiejętności. Na przykład jeśli do użycia umiejętności konieczne jest bycie niepozornym i znajdowanie się na sąsiednim polu, to wszystkie postacie biorące udział w teście muszą być niepozorne i na polach sąsiednich do celu. Wszystkie postacie po stronie inicjującej ("atakującej") zostają aktywowane w tej fazie.
- Postacie po stronie broniącej się przed umiejętnością rozmowy muszą tylko znajdować się na polach przyległych do "atakującego" lub "obrońcy". Nie zostają one aktywowane.

W przypadku kilku postaci biorących udział w rozmowie nie wspierają się one jak w walce. Zamiast tego gracz kontrolujący zagrywa po jednej karcie dla każdej z postaci. Jak to przy testach przeciwstawnych, karty te mogą pochodzić albo z talii, albo z ręki. Można te możliwości mieszać i zagrać część kart z talii, a resztę z ręki, jednak nie wolno podglądać kart z talii przed podjęciem ostatecznej decyzji. W razie konfliktu pierwszy decydować musi gracz nieposiadający inicjatywy.

Każdą z postaci należy rozpatrywać osobno, tzn. zsumować wartość jej karty i odpowiedniej cechy/umiejętności. Gracz nieposiadający inicjatywy jako pierwszy wybiera spośród swoich postaci postać wiodącą (zazwyczaj kierując się najwyższą sumą testu, ale czasem też biorąc pod uwagę specjalne umiejętności postaci), po czym przeciwnik robi to samo. Test rozstrzyga się tylko między tymi dwoma postaciami, pozostałe już go nie

wspierają. Można go za to normalnie wzmacniać kartami z ręki. Efekt testu jest wyjaśniony w zasadach, które go wywołały (zazwyczaj zasada specjalna scenariusza lub umiejętność). Uwaga: cel testu pozostaje taki sam, nawet jeśli inna postać została wybrana na wiodącą w teście.

PRZEDMIOTY

Mniejsze karty i niektóre żetony to przedmioty. Przedstawiają one broń, pancerz i inne rzeczy, które mogą znajdować się w posiadaniu postaci. Zazwyczaj postacie zaczynają grę z jednym lub kilkoma przedmiotami wyszczególnionymi na swoich kartach. Przedmioty te uważa się za integralne części postaci. Nie zostają one upuszczone po śmierci a inne postacie nie mogą ich podnosić i używać.

Dodatkowe przedmioty można zdobywać tylko, jeśli pozwalają na to jakieś specjalne zasady, na przykład gdy scenariusz wymaga zdobycia listu, to list może mieć postać karty lub żetonu. Tego typu dodatkowe przedmioty na początku scenariusza mogą znajdować się zarówno w posiadaniu postaci, jak i na ziemi. W tym drugim przypadku zazwyczaj mogą być podnoszone przez dowolne postacie. W przypadku śmierci posiadacza przedmioty te zostają na polu, na którym taka postać zginęła i mogą być normalnie podnoszone przez inne postacie.

RĘCE / DŁONIE

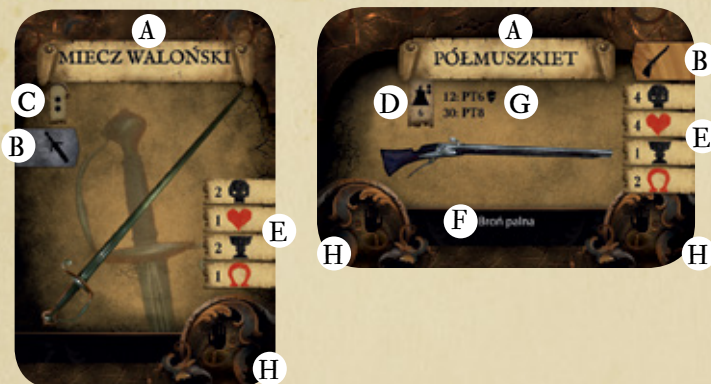
Przedmioty, na których wydrukowane dwie ikony dłoni, to przedmioty dwuręczne. Wszystkie pozostałe przedmioty są jednoręczne, wliczając w to przedmioty przedstawione za pomocą żetonów zamiast kart. Aby używać jakiegoś przedmiotu postać musi trzymać go w rękach. Jednocześnie można trzymać albo jeden przedmiot dwuręczny, albo do dwóch przedmiotów jednoręcznych. Należy to oznaczyć przez umieszczenie kart tych przedmiotów przy ikonach dłoni na karcie postaci. Wyjątkiem jest pancerz – przedmioty tego typu nie muszą być noszone w rękach aby działały. Jest to szczegółowo wyjaśnione w dalszej części rozdziału. Oprócz przedmiotów trzymany w rękach postacie mogą posiadać i nosić dowolną liczbę przedmiotów. Przedmioty te można w dowolnej chwili zamieniać z tymi niesionymi w rękach.



RODZAJE PRZEDMIOTÓW

Większość przedmiotów występujących w grze to broń i pancerz. Jako najczęściej spotykane zostaną one omówione w zasadach głównych. Inne typy przedmiotów zostaną opisane w odpowiednich zasadach specjalnych.

BROŃ



A: nazwa broni; B: wymagana umiejętność walki; C: przewaga broni; D: wartość przeładowania i PT testu szybkiego ładowania; E: modyfikatory obrażeń; F: zasady specjalne; G: zasięgi; H: ikony dłoni

Każda broń ma modyfikatory obrażeń dla różnych lokacji trafienia (modyfikatory te mogą wynosić 0). Bronie zasięgowe mają podane zasięgi strzału i odpowiednie poziomy trudności dla testów strzelania. Jeśli broń nie ma podanych zasięgów, to jest to broń do walki wręcz. Każda broń ma podaną odpowiednią umiejętność wymaganą do jej użycia. Ikona na karcie broni musi odpowiadać ikonie na karcie postaci. Jeśli postać w jakiś sposób zdobyła broń, do której nie ma pasującej umiejętności, otrzymuje -2 podczas testów walki gdy używa takiej broni.

PRZEWAGA BRONI

Każda broń do walki wręcz posiada wartość przewagi. Reprezentuje ona względną łatwość walki pewnych typów broni przeciwko innym. Na przykład szermierz walczący mieczem ma przewagę nad przeciwnikiem, który posługuje się sztylblem lub walczy nieuzbrojony, ale trudniej walczy mu się przeciw broni drzewcowej. Podczas testów walki posiadacz broni o wyższej wartości przewagi dodaje +1 do swojej sumy ataku. Dodaje się zawsze tylko +1, niezależnie jak duża jest różnica w wartościach przewagi. Jeśli wartości te są równe, nikt nie otrzymuje +1 z tego tytułu.

OGRANICZONE UŻYCIE

Większość broni może być użyta nieskończenie wiele razy, ale niektóre mogą mieć ograniczoną liczbę użycia, np. broń zasięgowa z ograniczoną amunicją lub ostrze pokryte trucizną, która się ściera (zużywa). Liczba

użyć danej broni jest zapisana liczbą w nawiasie przy nazwie broni, np. Noże do rzucania (3) oznacza, że postać posiada broń Noże do rzucania, ale może skorzystać z niej co najwyżej trzykrotnie w trakcie gry. Należy umieścić odpowiednią liczbę żetonów uniwersalnych na karcie takiej broni i usuwać po jednym przy każdym użyciu takiej broni. Jeśli na karcie nie pozostaną żadne żetony, nie można jej używać. Każda próba użycia takiej broni (każdy test) powoduje odrzucenie znacznika, nawet jeśli atak nie trafił lub obrażenia nim spowodowane zostały zredukowane do 0 przez pancerz lub inny efekt.

Uznaje się, że większość broni zasięgowych w grze ma nieograniczoną ilość amunicji w skali scenariusza, czyli każda broń zasięgowa bez liczby w nawiasach przy swojej nazwie może być użyta dowolnie wiele razy podczas gry.

Wartość przeładowania – po wykonaniu testu strzelania broni posiadającej wartość przeładowania należy na tej broni położyć żeton przeładowania z odpowiednią ilością kropek (1 lub 2) do góry. Jeśli na broni leży żeton przeładowania, nie można z niej strzelać. Większość broni palnych ma wartość przeładowania 2, czyli wymagają dwóch osobnych akcji przeładowania zanim będą ponownie gotowe do strzału.

PT szybkiego ładowania – jeśli posiadacz takiej broni ma umiejętność Szybkie ładowanie, to ta wartość stanowi PT testu szybkiego ładowania. Jest to opisane dokładniej w opisie tej umiejętności (patrz Dodatek: Lista umiejętności).

PANCERZ

Pancerz to przedmiot, który daje posiadaczowi wartość pancerza na jednej lub kilku lokalizacji trafień. Jeśli postać miałaby otrzymać obrażenia w lokację, na której ma pancerz, odejmij od potencjalnych obrażeń wartość pancerza i zadaj postaci odpowiednio obniżoną liczbę ran. Obrażenia nie mogą zostać obniżone poniżej 0. Wartość pancerza to dwie liczby rozdzielone ukośnikiem. Jeśli postać została trafiona bronią z zasadą Przebicie pancerza, należy użyć wartości po ukośniku. W przeciwnym razie użyj wartości przed ukośnikiem. Jeśli obrażenia zostały zredukowane do 0, atak nadal liczy się jako trafienie na potrzeby zasad specjalnych. Pancerza nie trzeba nosić w rękach, aby działał. Karty pancerzy można umieścić pod kartą postaci tak, aby były widoczne wartości pancerza na poszczególnych lokalizacjach. Postać może mieć założone wiele pancerzy na raz, ale ich wartości się nie sumują. Zawsze używaj tylko jednej, najwyższej wartości pancerza na danej lokalizacji.

PRZEDMIOTY SCENARIUSZOWE

Niektóre scenariusze używają specjalnych przedmiotów jako celów lub rekwizytów. Na przykład celem może być pozyskanie listu i opuszczenie z nim planszy. Wszystkie takie przedmioty scenariuszowe mogą zostać

ukradzione (zazwyczaj używając umiejętności Kradzież kieszonkowa) i są upuszczane po śmierci posiadacza. Poza tym nie mają żadnych przypisanych zasad. Nie muszą być noszone w rękach i nie mogą być użyte w żaden sposób.

ŻETONY PRZEDMIOTÓW

Przedmioty będące celami scenariuszy (listy, pierścienie, klucze) mogą być oznaczone przez odpowiednie żetony zamiast kart. Zazwyczaj wystarczy, aby taki przedmiot był w posiadaniu postaci, a nie musi być niesiony w rękach – np. jeśli postać ma uciec z listem, to wystarczy mieć go w posiadaniu opuszczając planszę, nie musi on być w ręku. Jeśli z jakiegoś powodu gracz chciałby nosić taki przedmiot w ręku, należy przyjąć, że jest on jednoręczny.

ZASADA ZAAWANSOWANA: Doświadczeni gracze mogą chcieć zmierzyć się z wyzwaniem stawianym przez bardziej restrykcyjne zasady dotyczące przedmiotów. W tym wariantcie nie wolno dowolnie i natychmiastowo zamieniać przedmiotów w rękach z przedmiotami po prostu będącymi w posiadaniu. Zamiast tego gracz aktywując postać musi zdecydować, jaki zestaw przedmiotów dana postać będzie miała w rękach. Zmienić to można dopiero przy następnej aktywacji. Jeśli scenariusz wymaga podnoszenia przedmiotów, trzeba mieć jedną wolną rękę, aby to zrobić. Przedmioty dwuręczne można podnieść jedną ręką, ale uznaje się, że postać tylko taki przedmiot niesie i nie może go używać, aż nie zwolni drugiej ręki.

AKCJE POSTACI

Kiedy postać zostaje aktywowana w fazie działań, może wykonać jedną akcję pełną albo dwie akcje częściowe. Ten rozdział omawia większość najczęściej spotykanych akcji, jednak wiele umiejętności lub scenariuszy pozwala na wykonanie innych rodzajów akcji, nie należy więc traktować tej listy jako zamkniętej.

ZASADY OGÓLNE:

Postać ogłuszona może wykonać tylko akcję Przebudzenie.

Postać powalona może wykonać tylko akcje Powstanie, Strzał w obronie lub Strzał mierzony.

Postać będąca w zwarcu może wykonać tylko następujące akcje:

- Powstanie, ale najpierw musi zdać przeciwny test Krzepy, jak wyjaśniono poniżej;
- Strzał w obronie, ale tylko gdy spełni warunki podane w opisie tej akcji;
- Ruch pełny albo częściowy, ale tylko wtedy, gdy model, z którym jest w zwarcu, jest także w zwarcu z innym przyjaznym modelem (w takich wypadkach strefa kontroli modelu może być zignorowana na potrzeby ruchu, patrz rozdział Strefy Kontroli).

AKCJE PEŁNE

STRZAŁ MIERZONY

Ta akcja pozwala postaci wykonać atak strzelecki przy pomocy posiadanej gotowej do strzału broni zasięgowej. Należy przeprowadzić procedurę ataku zgodnie z zasadami opisanymi w rozdziale *Strzelanie*.

STRZAŁ W OBRONIE

Ta akcja pozwala modelowi na strzelenie do figurki, która weszła do zwarcia z nim, zanim ten zdążył się aktywować. Jest to jedna z nielicznych akcji, które może wykonać postać w zwarcu. Muszą zostać spełnione następujące warunki:

- Strzał w obronie można wykonać tylko w tej samej fazie, w której postać weszła do zwarcia. Inaczej mówiąc, jeśli postać była w zwarcu już na początku tury, to nie można wykonać Strzału w obronie.
- Postać strzelająca musi posiadać w rękach broń zasięgową gotową do strzału (broń palną bez znaczników przeładowania lub broń niewymagającą ładowania).
- Broń ta musi być jednoręczna. Jeśli broń jest dwuręczna, Strzał w obronie jest możliwy tylko wtedy, jeśli strzelający jest w tej chwili za jakąś osłoną: za oknem, za rogiem lub przeszkodą.

Strzał w obronie przeprowadza się tak, jak zwykły atak zasięgowy z tym, że należy dodać +1 do PT testu strzelania.

RUCH PEŁNY

Ruch pełny jest akcją, którą najczęściej będą wykonywać postacie chcące przemieszczać się po planszy. Postać otrzymuje do wykorzystania 4 punkty ruchu, które mogą zostać wykorzystane zgodnie z zasadami w rozdziale *Mapy i poruszanie się*.

BIEG

Bieg pozwala postaci poruszyć się dalej w ciągu jednej fazy, jednak ruch taki jest mniej elastyczny. Podczas biegu wszystkie pola, na które wchodzi figurka, muszą mieć linię wzroku do pola, na którym figurka rozpoczęła akcję. Najpierw postać otrzymuje do wykorzystania 4 punkty ruchu. Po ich wykorzystaniu przeprowadź test zwinności o PT: 5. Przy pechu figurka zostaje na polu, do którego doszła, zostaje przewrócona i akcja się kończy. Przy zwykłej porażce postać otrzymuje 1 dodatkowy punkt ruchu do wykorzystania. Przy sukcesie otrzymuje 2 punkty. Przy triumfie 3 punkty (3 punkty w sumie, nie sumuje

się to z dwoma punktami za zwykły sukces). Podczas biegu wszystkie punkty ruchu, zarówno podstawowe 4, jak i uzyskane dodatkowo za test zwinności, muszą zostać wydane zgodnie z zastrzeżeniem o prowadzeniu linii wzroku do pola początkowego.

UWAGA: podczas biegu punkty ruchu wolno wydawać na poruszanie się z pola na pole, włączając w to przekraczanie przeszkód, ale nie wolno wykonywać akcji ruchu (wspinaczki, skoków, przepychania itd.).

PRZEŁADOWANIE

Jeśli postać ma w rękach broń, na której jest żeton przeładowania, może ona wykonać akcję przeładowania. Jeśli żeton był na stronie z 1 kropką, usuń go. Jeśli był na stronie z 2 kropkami, obróć go na stronę z 1 kropką. Dodatkowo postać wykonująca akcję przeładowania otrzymuje 2 punkty ruchu, które mogą zostać wydane normalnie.

CZEKANIE

Umieść żeton czekania obok figurki lub na jej karcie. Można usunąć ten żeton aby przerwać aktywację innej postaci wykonując jedną z poniższych akcji: Szybki strzał albo ruch o jedno pole o koszcie do 2 punktów ruchu (obejmuje to akcje ruchu, czyli np. można spróbować wykonać przejście przez okno, ale jeśli się nie powiedzie, żeton czekania jest tracony). Postać musi być zdolna do wykonania danej akcji, czyli np. jeśli zostanie powalona, to nie może wykonać ani ruchu, ani Szybkiego strzału, więc de facto żeton czekania się zmarnuje.

Przerwanie akcji oznacza wykonanie swojej akcji bezpośrednio przed albo bezpośrednio po akcji innego modelu (wyjątek: nie można przerwać Szybkiego strzału przeciwnika). Uwaga: wykonanie akcji przed przeciwnikiem może wymagać cofnięcia ostatniego ruchu przez przeciwnika. Przykłady:

- Jeśli przeciwnik chce opuścić pole widzenia modelu z żetonem czekania, to model czekający ma prawo do Szybkiego strzału zanim to się wydarzy.
- Jeśli przeciwnik chce wykonać Strzał mierzony (przypominamy, że Strzał szybkiego nie można przerwać), to figurka z żetonem czekania może przed tym strzałem ruszyć się o 1 pole lub sama strzelić Szybkim strzałem.
- Jeśli figurka odległa od modelu czekającego o 1 pole chce się aktywować do ruchu i odejść, to model czekający może najpierw ruszyć się o 1 pole i wejść do zwarcia z tą figurką uniemożliwiając ruch (zakładając, że na sąsiednich polach nie ma innych modeli, które pozwalałyby na zanegowanie strefy kontroli).

Akcja, którą przerwano, musi zostać wykonana tak, jak ją zadeklarowano, nawet jeśli nie jest to już korzystne. Na przykład w pierwszej sytuacji przedstawionej powyżej jeśli strzał chybił to cel tego strzału nie może zmienić zdania i stwierdzić, że już nie chce się poruszyć. W przypadku gdy przerwanie akcji zabije model, któremu przerwano, aktywacja tego gracza przepada. Gra toczy się dalej i bardzo możliwe że kolejna aktywacja będzie należeć do gracza, który przerywał.

Jeśli żeton czekania nie został wykorzystany, należy zdjąć go na początku następnej aktywacji modelu.

PRZEBUDZENIE

Postać ogłuszona podczas swojej aktywacji może wykonać jedynie akcję Przebudzenie. Należy przeprowadzić następującą procedurę:

- Jeżeli na sąsiednim polu (także po skosie) znajduje się model przyjazny, przytomny i niebędący w zwarcu, to model ogłuszony budzi się automatycznie. Odrzuć żeton ogłuszenia. Aktywacja się kończy
- Jeżeli nie ma takiego modelu, to zagraj kartę z talii, ale sprawdź tylko jej kolor, nie wartość. Jeśli jest to , to model się budzi. Odrzuć żeton ogłuszenia. Jeśli karta jest innego koloru, to nic się nie dzieje, model pozostaje ogłuszony. W obydwu przypadkach aktywacja się kończy.

AKCJE CZĘŚCIOWE

Podczas swojej aktywacji zamiast akcji pełnej postać może wykonać do dwóch akcji częściowych. Dozwolone jest wykonanie tej samej akcji wielokrotnie, np. jeśli nie udało się sforsować drzwi za pierwszym podejściem, można próbować ponownie w tej samej aktywacji. Nie trzeba deklarować obydwu akcji od razu – można wykonać jedną, zobaczyć jaki przyniosła efekt i dopiero zdecydować się na drugą.

RUCH CZĘŚCIOWY

Postać wykonująca ruch częściowy otrzymuje 2 punkty ruchu do wykorzystania. Ta akcja często bywa łączona z Szybkim strzałem: można ustawić się w pozycji strzeleckiej i strzelić; strzelić i schować się; albo strzelić i wejść w zwarcie z wrogiem (może nawet z celem ostrzału).

SZYBKIE STRZAŁ

Ta akcja pozwala postaci na użycie posiadanej broni zasięgowej zgodnie z zasadami opisanymi w rozdziale Strzelanie. Ma ona taką zaletę, że jest tylko akcją częściową, a nie pełną, ale test strzelania podczas tej akcji obarczony jest karą -1 do wyniku. Dodatkowo akcja ta nie może być przerwana przez modele z żetonami czekania.

Dana broń może zostać użyta tylko raz w turze. Jeśli postać posiada dwie różne bronie zasięgowe, może wykonać w sumie dwa Szybkie strzały – po jednym z każdej broni. Jeśli jednak postać ma tylko jedną broń zasięgową, to nie może użyć jej dwukrotnie w turze, nawet jeśli broń ta nie wymaga przeładowania (chyba że postać ma specjalną umiejętność, która na to pozwala).

PODNIESIENIE PRZEDMIOTU

Jeśli postać ma co najmniej jedną wolną rękę (tzn. nie niesie akurat w dłoniach przedmiotu dwuręcznego), może podnieść jeden przedmiot znajdujący się na tym samym polu, co ona. Zasady scenariusza wyznaczają, które przedmioty można podnosić.

FORSOWANIE DRZWI

Jeżeli postać jest na polu prostopadle sąsiednim do zablokowanych drzwi, może próbować je sforsować. Wymaga to testu Krzepy o PT: 7. Jeśli uzyska sukces, drzwi są zniszczone (uznaje się je za otwarte i nie można

ich ponownie zamknąć) a postać może poruszyć się o 1 pole przez tę krawędź. Przy porażce drzwi pozostają zablokowane. Przy pechu postać otrzymuje 1 ranę, która nie może zostać zredukowana przez pancerz, a drzwi pozostają zablokowane.

POWSTANIE

Jeśli postać jest powalona, może wykonać akcję Powstanie. Jeśli nie jest w zwarcu, po prostu usuń znacznik powalenia. Jeśli postać jest w zwarcu, musi najpierw zdać przeciwny test Krzepy przeciw postaci, z którą jest w zwarcu (jeśli jest kilka, wybiera gracz kontrolujący te postacie). Jeśli postać powalona wygra, usuń znacznik powalenia. Jeśli przegra, nic się nie dzieje, akcja jest zmarnowana.

MAPY I PORUSZANIE SIĘ

Gra w Anno Domini 1666 toczy się na planszach przedstawiających różne obszary fikcyjnego siedemnastowiecznego Wiednia i okolic. Jest na nie nałożona siatka pól, aby ułatwić i uregulować rozgrywkę. Siatka zazwyczaj tworzy kwadratowe pola, ale czasem mogą one przyjmować inny kształt.

Postacie zawsze muszą zajmować konkretne, odrębne pola planszy. Tylko jedna postać może przebywać na danym polu. Postacie nie mogą wchodzić na pola zajęte przez inne figurki, ale w pewnych przypadkach mogą przez nie przechodzić. Kierunek, w którym zwrócona jest dana figurka, jest nieistotny.

SĄSIADOWANIE

Dwa pola sąsiadują ze sobą prostopadle, jeśli mają wspólną krawędź niebędącą ścianą. Dwa pola sąsiadują ze sobą skośnie, jeśli mają wspólny narożnik i jednocześnie istnieje inne, trzecie pole sąsiadujące prostopadle z tymi dwoma. Jeśli zasady mówią ogólnie o sąsiednich/sąsiadujących polach bez wyszczególniania, czy chodzi o prostopadłe, czy skośne, należy uznać, że obejmuje to obydwa typy sąsiedzowania.

RODZAJE PÓL

Rodzaj pola jest oznaczony przez symbol umieszczony na jego środku.

Pole otwarte – najczęściej spotykane. Postacie mogą normalnie poruszać się po nich. Nie mają wpływu na linię widzenia. Wejście na pole otwarte bazowo kosztuje 1 punkt ruchu.

Pole zablokowane – pola takie to zazwyczaj drzewa,

posągi i podobne elementy terenu. Blokują one linię widzenia, a jeśli linia ta przechodzi dokładnie przez sam narożnik takiego pola, dają osłonę. Postacie nie mogą wchodzić na pola zablokowane. W praktyce można je rozpatrywać jakby były otoczone ścianami (patrz niżej)

Teren wysoki – to miejsca takie, jak wysokie, szerokie mury, po których postacie mogą chodzić. Przejście z pola otwartego na teren wysoki jest możliwe wyłącznie za pomocą drabin lub schodów (zgodnie z zasadami poszczególnych map). Zejście z wysokiego terenu (zeskok) nie jest akcją ruchu i kosztuje 1 punkt ruchu, ale wymaga testu Zwinności o PT: 6. Przy porażce postać i tak przechodzi na docelowe pole, ale otrzymuje obrażenia w wysokości różnicy między uzyskanym wynikiem a PT. Obrażenia te nie mogą być zmniejszone przez pancerz. Postacie w terenie wysokim zawsze mają wzajemnie do siebie linię widzenia. Teren wysoki liczy się jako pole zablokowane dla postaci na polach otwartych. Teren wysoki blokuje linię widzenia z innych terenów wysokich do pól otwartych. Strefy kontroli nie rozciągają się z pól otwartych na teren wysoki i vice versa. Oznacza to, że postacie takie nie wchodzić ze sobą w zwarcie i nie walczą w fazie walki.

KRAWĘDZIE PÓL

Ściany blokują ruch, linię wzroku, strefy kontroli i walkę. Pola rozdzielone ścianami nie są uważane za sąsiednie

Krawędzie wysokie znajdują się między polami o różnych wysokościach, ale jednak dosyć łatwych do wspinaczki – stoły, skrzynie, tarasy itd. Zasady poszczególnych map wskazują, która strona takiej krawędzi jest wyżej, a która niżej. Przekroczenie takiej krawędzi w stronę wyższą wymaga akcji ruchu wspinanie. Ruch z pola wyższego na niższe jest traktowany jak ruch przez normalną, otwartą krawędź.

Podczas walki przez wysoką krawędź postać na wyższym polu nie może zostać trafiona w głowę (☠) – traktuj takie trafienia jak trafienia w nogi (🦵). Analogicznie postać na polu niższym nie może być trafiona w nogi, a takie trafienia traktuje się jak trafienia w głowę.

Przeszkody to niskie murki, żywopłoty czy balustrady, które można względnie łatwo przekroczyć, niemniej jednak zapewniają jakąś ochronę. Przekroczenie przeszkody kosztuje 2 punkty ruchu, ale nie wymaga akcji ruchu.

Ataki zasięgowe, które prowadzą przez przeszkodę, otrzymują karę -1 do wyniku testu strzelania. Strzał prowadzony przez dwie przeszkody wciąż otrzymuje całkowitą karę tylko -1, ale jeśli przeszkód po drodze jest 3 lub więcej, to linia wzroku jest zablokowana (nie można nawet próbować strzelić).

Jeżeli strzał przebiega tylko przez jedną przeszkodę i jest ona przyległa do strzelającego, to można ją zignorować.

Drzwi należy oznaczyć przez ustawienie odpowiednich tekturowych elementów w plastikowych podstawkach na wyznaczonych krawędziach. Jeśli nie zaznaczono inaczej, na początku gry wszystkie drzwi są zamknięte, ale nie zablokowane. Zamknięte drzwi liczą się jak ściana. Niezablokowane drzwi mogą być otwarte za pomocą odpowiedniej

akcji ruch – należy przesunąć teksturowy element na bok lub zdjąć go z planszy. Po otwarciu drzwi traktuje się jako krawędź otwartą na potrzeby ruchu prostopadłego (ruch skośny przez drzwi jest niedozwolony), ale mają wpływ na linię widzenia i strefy kontroli. Zostanie to wyjaśnione w odpowiednich rozdziałach. Drzwi zablokowane można otworzyć używając akcji częściowej Forsowanie drzwi.

Okna – pole sąsiednie prostopadle przez okno (ale nie skośnie) znajduje się w strefie kontroli i walka wręcz prostopadle przez okno jest możliwa. Przekroczenie okna wymaga akcji ruchu przejście przez okno. Linia wzroku w przypadku okien przebiega następująco: postać sąsiadująca z oknem widzi pola w kącie prostym od swojego pola, czyli widzi 3 pola po drugiej stronie okna, 5 pól w następnym rzędzie itd. Postacie nie sąsiadujące z oknem widzą tylko na wprost, prostopadle przez okno. Podczas strzału okno liczy się jako przeszkoda.

KRAWĘDŹ PLANSZY

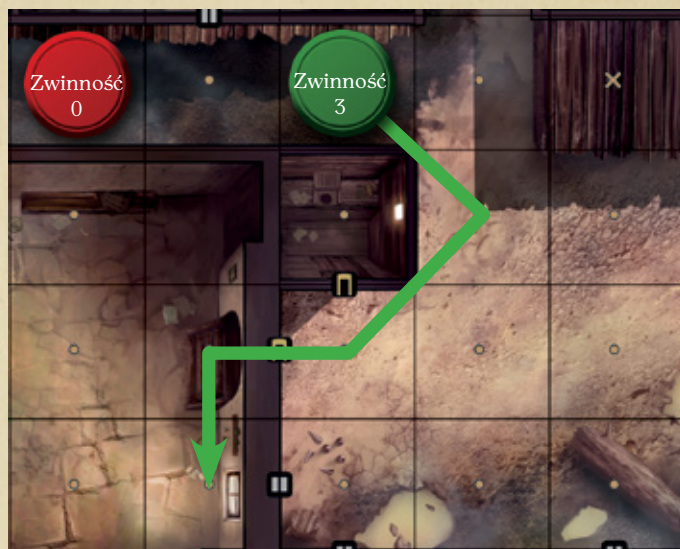
Obszar poza planszą liczy się jako teren otwarty, który nigdy nie jest w strefie kontroli przeciwnika. Oznacza to, że postacie mogą opuszczać planszę zgodnie z normalnymi zasadami ruchu. Na przykład jeśli krawędź planszy w danym miejscu jest otwarta, to będzie to kosztowało 1 punkt ruchu. Jeśli krawędź jest oknem, wymaga to akcji ruchu przejście przez okno itd.

Postacie, które opuszczą w ten sposób mapę nie mogą już wrócić i są usuwane z gry, ale nie liczą się jako zabite.

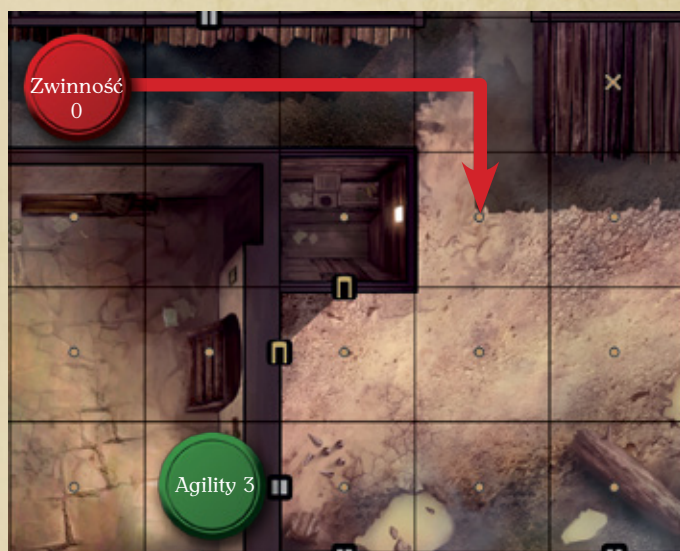
PODSTAWY RUCHU

Postacie najczęściej poruszają się wykonując akcje ruchu częściowego lub pełnego, które to przyznają im pewną liczbę punktów ruchu (PR) do wydania. Ruch o jedno pole bazowo kosztuje 1 PR. Większość postaci może poruszać się tylko prostopadle, nie skośnie. Jeśli postać ma cechę Zwinność większą od zera, może wykonać do tyłu ruchów po skosie podczas jednej fazy działań (chodzi o fazę, nie o akcję, więc wykonanie dwóch akcji Ruchu częściowego nie pozwala na de facto zdublowanie swojej Zwinności).

Postacie mogą przekraczać tylko krawędzie otwarte, chyba że wykonają odpowiednią akcję ruchu jak wyjaśniono poniżej. Nie można przekraczać ani wchodzić na pola zablokowane ani zajęte przez wrogie postacie.



Esmeralda ● miała jeszcze niewykorzystany 1 punkt Zwinności, ale przez drzwi można poruszać się tylko prostopadle.



Skrzetuski ● ma Zwinność 0, więc nie może poruszyć się po skosie.

AKCJE RUCHU

Akcje ruchu obejmują otwieranie drzwi, wspinaczkę, skoki itd. Przeprowadza się je w trakcie ruchu, wydając PR. Nie są one akcjami w ścisłym sensie, tzn. nie wymagają osobnych aktywacji. Kiedy postać ma do wydania PR, zazwyczaj podczas wykonywania akcji ruchu (częściowej lub pełnej), może wykonać tak wiele akcji ruchu, na ile pozwala jej posiadana ilość PR. Niektóre akcje ruchu mogą wymagać testów standardowych (zazwyczaj Zwinności). Jeśli test taki zakończy się porażką, akcja nie ma żadnego efektu i wydane PR przepadają, ale jeśli zasady nie mówią inaczej, można wydać kolejne punkty aby spróbować ponownie. Można wykonywać tylko jedną akcję ruchu na raz, np. nie można przepychać się przez pole z przyjazną figurką przechodząc jednocześnie przez krawędź wysoką, ponieważ wymagałoby to wykonania jednocześnie przepychania i wspinaczki.

Podczas wykonywania akcji ruchu należy przestrzegać normalnych ograniczeń wynikających z zasad ruchu.

Przykładowo nie można przepchnąć się przez przyjazny powalony model będący we wrogiej strefie kontroli, ponieważ wejście we wrogą strefę kontroli wymaga zatrzymania się, a nie można zatrzymywać się na polu zajęтым nawet przez przyjazną figurkę.

- **Otwieranie / zamykanie drzwi** – jeśli drzwi nie są zablokowane, można je otworzyć za 1 PR. Nie wymaga to żadnego testu. Postać może otworzyć dowolne sąsiednie drzwi z jednym wyjątkiem: jeśli dana postać sąsiaduje z drzwiami jedynie skośnie, a po tej samej stronie drzwi znajduje się wroga figurka sąsiadująca z nimi prostopadłe, to nie można otworzyć tych drzwi. Drzwi otwarte pozostają otwarte, aż ktoś ich nie zamknie. Zamykanie drzwi wygląda analogicznie.
- **Przepychanie** – figurki mogą poruszać się przez pola zajęte przez przyjazne postacie (ale nie zatrzymywać się na nich) wydając 1 dodatkowy PR. Nie wymaga to testu. Przykładowo przejście przez jeden przyjazny model i zatrzymanie się na następnym polu kosztuje 3 PR. Ruch przez jeden przyjazny model i jedną przeszkodę kosztuje 4 PR. Ruch przez jeden przyjazny model i dwie przeszkody kosztowałby 5 PR, jest zatem niemożliwy w większości przypadków (jeśli postać nie ma specjalnych umiejętności, które by jej to umożliwiły).
- **Wspinanie się przez wysoką krawędź** – próba kosztuje 2 PR i wymaga testu Zwinności o PT 4. Jeśli postać odniosła sukces, może przekroczyć wysoką krawędź w stronę pola znajdującego się wyżej (prostopadłe lub skośnie, zgodnie z normalnymi zasadami ruchu i Zwinności). Pech oznacza, że próba się nie powiodła, a postać zostaje powalona. Należy zauważyć, że nawet przy sukcesie wydatek 2 PR pozwala na ruch o jedynie jedno pole. Schodzenie, czyli przekraczanie wysokiej krawędzi w stronę pola niższego, jest zwykłym ruchem (bez akcji ruchu) kosztującym 1 PR.
- **Przechodzenie przez okno** – próba kosztuje 2 PR i wymaga testu Zwinności o PT 5. Jeśli postać odniosła sukces, może przekroczyć prostopadłe okno. Należy zauważyć, że nawet przy sukcesie wydatek 2 PR pozwala na ruch tylko o jedno pole. W przypadku triumfu postać może poruszyć się o dodatkowe pole, ale jedynie prostopadłe oddalając się od okna. Pech oznacza, że próba się nie powiodła, a postać zostaje powalona.
- **Wspinanie się na ściany** itp jest dozwolone jedynie wtedy, gdy szczególne zasady mapy scenariusza lub mapy na to pozwolą.
- **Skok** – postać znajdująca się na terenie wysokim może próbować przeskoczyć na inny teren wysoki mijając po drodze jedno pole otwarte. Próba kosztuje 2 PR i wymaga testu Zwinności o PT 5. Jeśli postać odniosła sukces, rusza się o dwa pola w efekcie omijając pole środkowe. Przy porażce postać zostaje w miejscu, ale punkty przepadają. Przy pechu postać ląduje na tymże środkowym polu, które próbowała ominąć, otrzymuje normalne obrażenia jak przy spadaniu z terenu wysokiego i jest powalona. Jeśli na tym polu znajduje się inna figurka, przeciwnik wybiera sąsiednie otwarte pole, na którym ląduje

postać starająca się skoczyć. Wykonując tę akcję należy przestrzegać normalnych zasad ruchu po skosie, czyli żeby skoczyć dwa pola po skosie, należy mieć odpowiednią Zwinność.

STREFA KONTROLI

Każda postać, która nie jest ogłuszona ani powalona, roztacza strefę kontroli (SK) na wszystkie sąsiednie pola. Jeśli postać sąsiaduje prostopadłe z otwartymi drzwiami lub oknem, to SK sięga tylko jednego pola sąsiadującego prostopadłe. Inaczej mówiąc, pola sąsiadujące po skosie przez drzwi lub okna nie są w SK modelu.

Podczas ruchu postacię wchodzącą we wrogą SK muszą się natychmiast zatrzymać i nie mogą kontynuować ruchu. Nie można opuścić wrogiej SK normalnym ruchem. Często za to opuszcza się ją w ramach wycofania po walce. Te dwa efekty wpływające na ruch figurek można zignorować, jeśli dany przeciwnik jest już w zwarcu z innym przyjaznym modelem.

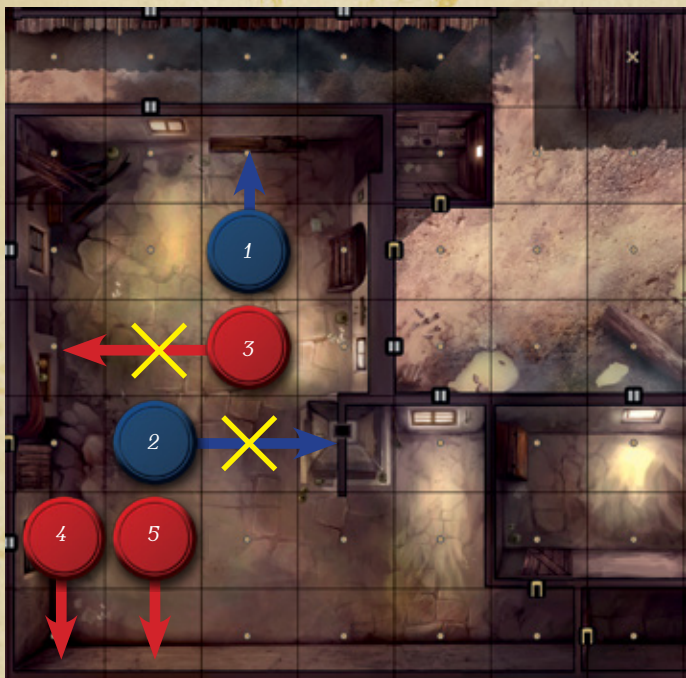
O postaci znajdującej się we wrogiej SK mówimy, że jest w zwarcu z tym przeciwnikiem. Zazwyczaj bycie w zwarcu jest symetryczne (wzajemne), tzn. postacie są wzajemnie w zwarcu ze sobą, ale jeśli postać z jakiegoś powodu utraciła SK (np. jest ogłuszona lub powalona) to sama może być w zwarcu z przeciwnikiem, ale nie powodować, że przeciwnik będzie w zwarcu.

Postacie będące w zwarcu mogą wykonywać jedynie niektóre rodzaje akcji kiedy zostaną aktywowane, a w niektórych przypadkach nie mogą zrobić nic w fazie działań (najprawdopodobniej jednak będą walczyć w fazie walki). Pojedyncza postać może być w zwarcu z wieloma przeciwnikami na raz. Postać w zwarcu nie traci swojej SK, ale jej SK może być zignorowana przez dodatkowe postacie przeciwne na potrzeby ruchu. Jest to wyjaśnione na przykładzie:



Portos ● Wołodyjowski ●





Portos (1) może się poruszyć, ponieważ Wołodyjowski (3) jest w zwarciu z D'Artagnanem (2).

Wołodyjowski (3) nie może się poruszyć, ponieważ Portos (1) nie jest w zwarciu z żadną inną czerwoną postacią.

D'Artagnan (2) nie może się poruszyć, ponieważ Longinus (4) ani Skrzetuski (5) nie są w zwarciu z żadnymi innymi niebieskimi postaciami.

Zarówno Longinus (4) jak i Skrzetuski (5) mogą się poruszyć, ponieważ D'Artagnan (2) jest w zwarciu z Wołodyjowskim (3).

WALKA

RANY, PROGI RAN, CIĘŻKIE RANY, ŚMIERĆ

Jest możliwe, a nawet bardzo podobne, że postacie będą w trakcie gry otrzymywać rany, zazwyczaj w wyniku walki. Rany nie mogą być leczone, chyba że jakieś zasady wyraźnie na to pozwalają. Postacie zaczynają grę w pełnym zdrowiu (bez żadnych ran).

Zdrowie postaci jest oznaczone na karcie za pomocą dwóch liczb, np. 4/8. Pierwsza wartość to próg ciężkich ran, a druga to próg śmierci. Jeśli postać otrzyma co najmniej tyle ran, ile wynosi jej próg ciężkich ran, jest ona ciężko ranna i otrzymuje -1 do wszystkich testów wliczając w to testy przeciwstawne, takie jak walka. Kara nie dotyczy jednak ruchu – postać otrzymuje taką samą liczbę PR jak normalnie. Jeśli ciężko ranna postać w jakiś sposób wyleczy tyle ran, że ich liczba spadnie poniżej progu ciężkich ran, to przestaje być ciężko ranna i kara -1 przestaje obowiązywać do czasu, aż postać ponownie otrzyma rany w wysokości tego progu.

Jeżeli w którymkolwiek momencie rany postaci są równe lub wyższe od progu śmierci, postać na natychmiast

ginie i jest usuwana z gry. Przedmioty, które posiadała na początku gry według swojej karty postaci też są usuwane i nie mogą być pozyskane przez inne postacie. Przedmioty, które postać zdobyła w trakcie gry, pozostają na polu, na którym ta postać zginęła i mogą zostać normalnie podniesione.



POWALENIE

Postać może zostać powalona przez pewne zasady specjalne, pechy w niektórych testach zwinności, niektóre ataki itd. Umieść znacznik powalenia na karcie postaci lub przy jej figurce. Dodatkowo, jeśli postać w danej fazie nie była jeszcze aktywowana, obróć ją o 90 stopni – nie może się już w tej fazie aktywować. Postacie powalone mogą wykonywać tylko niektóre rodzaje akcji wymienione w rozdziale Akcje postaci. Traci też swoją SK i nie wspiera przyjaznych modeli w walce wręcz.

Postacie powalone tracą SK, zatem same mogą być z zwarciu, ale nie sprawiają, że sąsiadujący przeciwnicy są z nimi w zwarciu. Mogą jednakże rozpocząć walkę przeciw postaciom, z którymi są w zwarciu.



OGŁUSZENIE

Postać może zostać ogłuszona przez niektóre specjalne zasady lub ataki. Połóż żeton ogłuszenia na jej karcie lub obok jej figurki. Dodatkowo, jeśli postać w danej fazie nie była jeszcze aktywowana, obróć ją o 90 stopni – nie może się już w tej fazie aktywować. Postać ogłuszona może wykonywać tylko akcję Przebudzenie. Traci też swoją SK i nie wspiera przyjaznych modeli w walce wręcz.

Postacie powalone tracą SK, zatem same mogą być z zwarciu, ale nie sprawiają, że sąsiadujący przeciwnicy są z nimi w zwarciu.

Postacie ogłuszone liczą się także jako powalone.

WALKA ZASIĘGOWA

Postać uzbrojona w broń zasięgową może wykonać jedną z akcji strzału aby spróbować trafić i zranić postać przeciwną. Aby wykonać atak zasięgowy, postać musi spełnić następujące warunki: musi mieć w rękach gotową do strzału broń zasięgową (przeładowaną lub niewymagającą ładowania), musi być w zasięgu i mieć linię wzroku do celu i musi zdać test strzelania. Pojęcia te są omówione poniżej:

ZASIĘG

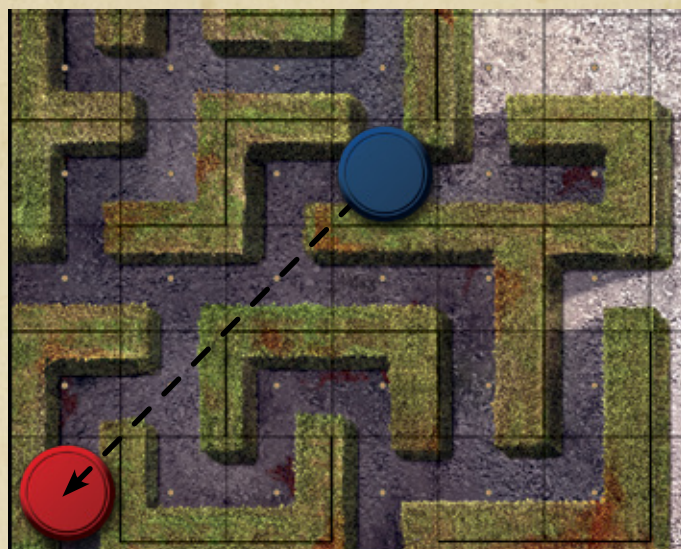
Zasięg broni jest zaznaczony na jej karcie wraz z bazowym PT takiego strzału. Liczba przed dwukropkiem oznacza maksymalny dystans między strzelcem a celem liczony w polach. Wlicza się pole zajęte przez cel, ale nie pole strzelającego. Pola sąsiadujące skośnie liczą się jako jedna jednostka zasięgu. Broń może mieć wymienione kilka

zasięgów, z których dłuższe będą miały przypisane wyższe PT. Możesz użyć PT dla najkrótszego zasięgu, w którym mieści się cel.

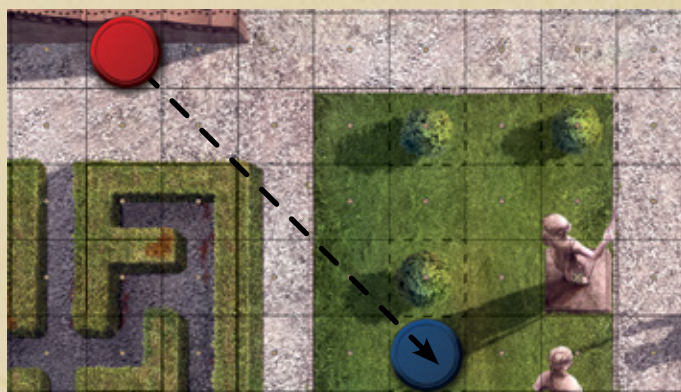
LINIA WZROKU I OSŁONA

Linia widzenia to wyimaginowana prosta łącząca środki pól zajętych przez strzelca i jego cel. Aby strzał był możliwy, prosta ta musi spełnić następujące warunki:

1. Nie może przechodzić przez ścianę;
2. Nie może przechodzić przez pole zajęte przez postać inną niż cel (przyjazną ani wrogą), ani przez teren zabloowany;
3. Jeśli przechodzi dokładnie przez narożnik ściany lub terenu blokującego, obowiązują następujące zasady:
 - Jeśli narożnik sąsiaduje ze strzelcem, jest ignorowany;
 - Jeśli narożniki (w dowolnej liczbie) nie sąsiadują z celem i wszystkie znajdują się po tej samej stronie linii widzenia, to są ignorowane;
 - Jeśli narożniki (siłą rzeczy co najmniej dwa) znajdują się po różnych stronach linii widzenia, to linia wzroku jest zablokowana (strzał jest niemożliwy);
 - Jeśli narożnik sąsiaduje z celem, strzelający otrzymuje -1 do wyniku testu.
4. Jeśli strzał przechodzi przez 1 lub 2 przeszkody, strzelający otrzymuje -1 do wyniku testu. Jeśli przeszkód jest 3 lub więcej, linia wzroku jest zablokowana (patrz rozdział Krawędzie pól);
5. Jeśli strzał miałby być obciążony dwoma lub więcej karami -1 wynikających z terenu, to linia wzroku jest zablokowana. Uwaga: nie dotyczy to kar za szybki strzał, bycie ciężko rannym, strzał do postaci w zwarcu i podobne czynniki. Liczą się tylko kary wynikające z terenu.
6. Jeśli cel jest w zwarcu, strzelający otrzymuje -1 do wyniku testu. Dodatkowo możliwe jest trafienie postaci przyjaznej w zwarcu z celem. Opisane jest to w dalszej części rozdziału.
7. Jeśli strzelający jest powalony, otrzymuje karę -1 do wyniku testu.
8. Jeśli cel jest powalony, strzelający otrzymuje premię +1 do wyniku testu.



Narożniki ścian po tej samej stronie linii widzenia nie kumulują się. Ten strzał jest możliwy. Jest jedynie obciążony karą -1 do testu.



Ten strzał przechodzi przez narożnik ściany i narożnik przeszkody. Powoduje to dwie kary -1, a strzały obciążone dwoma lub więcej karami wynikającymi z terenu są niedozwolone.

TEST STRZELANIA

Po ustaleniu zasięgu i linii wzroku postać strzelająca wykonuje test strzelania. Jest to test standardowy korzystający z odpowiedniej umiejętności walki zasięgowej. Wyjściowy PT wynika z karty broni dla danego zasięgu i jest modyfikowany przez osłonę terenową (patrz wyżej) i inne specjalne zasady, np. kary -1 za szybki strzał lub strzał w obronie. Jako że jest to test standardowy, można wzmacniać go kartami z ręki aż do wyrównania PT, ale nie powyżej.

Jeśli test zakończy się porażką, strzał liczy się jako oddany (czyli może to obejmować położenie na broni znacznika przeładowania, odrzucenie żetonu straży lub inne efekty), ale poza tym celowi nic się nie dzieje.

Specjalny przypadek: jeśli test nie udał się dokładnie o 1 podczas strzału do postaci w zwarcu, możliwe jest trafienie postaci innej niż zamierzony cel. Przeciwnik wybiera jeden z modeli w zwarcu z pierwotnym celem. Linia wzroku od strzelca do tej nowej postaci może być zablokowana przez pierwotny cel (zakłada się, że postacie walczące są w ciągłym ruchu, więc możliwe jest, że



pechowiec wszedł w linię strzału akurat w niefortunnym momencie). Należy rozstrzygnąć atak przeciw temu nowemu celowi jak gdyby test został zdany z wynikiem równym PT. Jeśli przeciwnik z jakiegoś powodu nie chce wyznaczać nowego celu, atak po prostu pudłuje.

Jeśli test się powiódł, zamierzony cel został trafiony. Wartość, o jaką wynik testu przekroczył PT określa bazowe uszkodzenia (wartość ta może być równa 0, jeśli udało się jedynie zrównać z PT, bez jego przekraczania). Kolor karty początkowej testu strzelania wyznacza lokalizację trafienia, która modyfikuje bazowe uszkodzenia. Następnie uszkodzenia te należy obniżyć o wartość ewentualnego pancerza celu na tej lokacji. Należy zwrócić uwagę, że wiele broni palnych na krótkich zasięgach przebija pancerz, czyli korzysta z wartości po ukośniku. Po obliczeniu końcowych uszkodzeń, postać będąca celem otrzymuje taką liczbę ran.

PRZEŁADOWANIE

Wiele broni zasięgowych w grze Anno Domini 1666 to broń czarnoprochowa, która wymaga przeładowania między strzałami. Jest to zaznaczone na kartach broni. Na początku gry wszystkie bronie są przeładowane i gotowe do strzału. Po strzale z broni posiadającej ikonę przeładowania należy położyć na niej żeton przeładowania odpowiednią liczbą kropek do góry. Z broni nie można strzelać, dopóki leży na niej żeton przeładowania. Przeładowywanie broni to akcja pełna omówiona w rozdziale *Akcje postaci*.

WALKA WRĘCZ

Walka wręcz generalnie odbywa się między sąsiednimi wrogimi postaciami, które są ze sobą w zwarcu. Ma to miejsce w osobnej fazie walki, czyli nie wymaga wykonywania żadnych akcji w fazie działań.

W fazie walki gracze, rozpoczynając od posiadacza inicjatywy, naprzemiennie aktywują swoje postacie, aby zainicjować nimi atak. Każda postać sąsiadująca z przeciwnikiem musi zostać aktywowana dokładnie raz na fazę walki. W ramach takiej aktywacji można zadeklarować walkę z sąsiednią postacią albo przyjąć postawę defensywną. Jeśli postać wybierze tę drugą możliwość, zostaje ona aktywowana i nic więcej się nie dzieje. Należy zwrócić uwagę, że nie daje to żadnych premii do obrony. Jest to zazwyczaj używane do uniknięcia walki z silniejszy przeciwnikiem, jeśli jednak tenże silniejszy przeciwnik nie zostanie aktywowany w jakiś inny sposób (np. przez atak sojusznika), to w swojej aktywacji sam będzie mógł zainicjować atak przeciw postaci w postawie defensywnej.

Jeśli postać zdecyduje się na walkę, należy przeprowadzić procedurę walki wręcz zgodnie z poniższymi zasadami, po czym aktywować (przekręcić o 90 stopni) obydwie walczące postacie, także obrońcę. Podczas tej walki postać aktywna nazywana jest atakującym, a druga strona obrońcą. Jest to istotne z punktu widzenia niektórych zasad specjalnych, ale nie daje żadnych korzyści (ani niekorzyści) samo z siebie.

Uwaga: Kolejność, w jakiej aktywowane są postacie, może być bardzo istotna. Na przykład gdy cnotliwy Longinus wspierany

przez Dragona ścierają się z potężnym Portosem, gracz kierujący Obrońcami Rzeczypospolitej powinien zadeklarować atak Longinusa i Portosa (zakładając, że ma inicjatywę). Dzięki temu Portos zostanie aktywowany niezależnie od wyniku tej walki i nie będzie mógł już zainicjować walki przeciw słabszemu Dragonowi. Dragon za to będzie mógł zadeklarować postawę defensywną.



Gracz czerwony ma inicjatywę. Aktywuje Longinusa (2) do ataku na Portosa (1). Longinus wygrywa, ale Portos nie wycofuje się, ponieważ jest w zwarcu z Dragonem (3), który jeszcze nie był aktywowany. Portos został przez ten atak aktywowany, więc niebieski gracz musi pasować. Gracz czerwony musi aktywować Dragona, ale nie chce ryzykować walki z silniejszym Portosem. Deklaruje zatem postawę defensywną i zostaje aktywowany bez dalszych efektów.

BRONIE DO WALKI WRĘCZ

Większość postaci jest uzbrojona w pojedynczą broń do walki wręcz. W takich przypadkach należy po prostu używać wartości na jej karcie. Jednak niektóre postacie mogą mieć na raz w rękach dwie jednoręczne bronie do walki wręcz. W takich przypadkach należy przed walką zadeklarować, która z broni jest wiodąca i używać jej charakterystyk. Niektóre bronie mogą zapewniać pewne korzyści, jeśli postać ma je w ręku podczas walki, ale walczy inną. Na przykład lewak może zapewnić premie do parowania uderzeń przeciwnika właśnie wtedy, gdy nie jest główną bronią używaną przez postać.

Jeśli postać nie ma w rękach broni do walki wręcz (obejmuje to także sytuację, gdy w rękach ma jedynie broń zasięgową), liczy się jako walcząca bez broni. W takim przypadku należy przyjąć, że postać posiada kartę broni "nieuzbrojony". Ma ona wartość przewagi 0 i następujące modyfikatory obrażeń: +1 dla głowy (👤), 0 dla tułowia (❤️) i -1 dla rąk i nóg (👊 i 🦶). Zadawane obrażenia nie mogą być zredukowane poniżej 0. "Nieuzbrojony" używa umiejętności walki zwada.

TEST WALKI WRĘCZ

Test walki wręcz jest najczęściej spotykanym testem przeciwnym. Jest on nieco bardziej skomplikowany ze względu na liczbę modyfikatorów, które należy uwzględnić i ze względu na parowanie, ale generalnie rozgrywany jest zgodnie z opisanymi wcześniej zasadami testów przeciwnych.

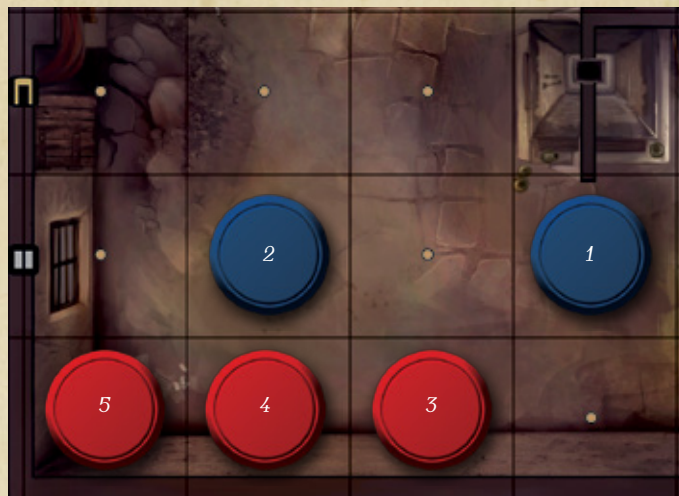


Jeśli Longinus (2) atakuje Portosa (1), otrzymuje w sumie +2 wsparcia za dwie wspierające przyjazne postacie. Jeśli walczy Skrzetuski (3) albo Longinus, dostanie wsparcie +3, ponieważ drugi z nich jest dokładnie naprzeciwko (4).

Modyfikatory walki wręcz:

Do wyniku testu walki danego modelu należy dodać następujące modyfikatory:

- Wartość odpowiedniej umiejętności walki;
- Posiadacz broni o większej wartości przewagi otrzymuje +1 (niezależnie, ile dokładnie wynosi różnica – postać walcząca bronią o przewadze 2 z postacią nieuzbrojoną i przewadze 0 otrzymuje tylko +1 do sumy walki);
- Jak przy każdym teście, postać ciężko ranna otrzymuje karę -1;
- Postacie powalone otrzymują karę -1
- Inne modyfikatory okolicznościowe (przy czym należy zwrócić uwagę, że jeśli na obydwu walczących działa taki sam modyfikator, to w praktyce jego działanie się znosi);
- Każda przyjazna postać sąsiadująca z przeciwnikiem i jednocześnie niebędąca w zwarcu z innym wrogiem modelem, ani niebędąca też nieprzytomna ani powalona, wspiera swojego sojusznika dodając +1 do jego sumy walki. Jeśli taka wspierająca postać znajduje się dokładnie po przeciwnej stronie wroga, zamiast tego dodaje +2.



Jeśli Wołodajowski (4) walczy z D'Artagnanem (2), Longinus (5) może wspierać, ale Skrzetuski (3) nie, ponieważ jest w zwarcu z Portosem (1).

Jeśli Skrzetuski (3) walczy z D'Artagnanem (2), wspierać mogą wszyscy: Longinus (5), Wołodajowski (5) i Portos (1). Żaden z nich nie jest w zwarcu z przeciwnikiem innym niż ten biorący udział w walce. Jeśli Skrzetuski (3) walczy z Portosem (1), nikt nie może wspierać. D'Artagnan (2) i Wołodajowski (4) są ze sobą w zwarcu, a Longinus (5) nie sąsiaduje z przeciwnikiem biorącym udział w tej walce.

WZMACNIANIE

Gracz posiadający inicjatywę może jako pierwszy zagrywać z ręki karty wzmacniające jego wynik. Może też spasować. Możliwość wzmacniania testu przechodzi wówczas na przeciwnika. Karty wzmacniające test mają wartości takie, jak zwykle – karta tego samego koloru dodaje +1, karta o tej samej wartości dodaje +2. Gracze mogą naprzemiennie wzmacniać swoje wyniki aż do momentu, gdy obaj spasują jeden po drugim. Oznacza to, że nawet jeśli jeden z graczy początkowo spasował, może potem wrócić do tej swoistej "licytacji" w reakcji na wzmocnienie przeciwnika. Inaczej niż w testach standardowych gracz może wzmacniać dowolną liczbą kart, nawet jeśli jego suma jest już wyższa niż przeciwnika (będzie to oznaczało zadanie większych obrażeń).

ROZSTRZYGNIECIE

Gdy obydwaj gracze spasują wzmacnianie testu, należy porównać uzyskane wartości. Jeśli są równe, walka jest nierozstrzygnięta. Nikt nie otrzymuje obrażeń. Obydwa muszą się wycofać zgodnie z poniższymi zasadami zaczynając od gracza nieposiadającego inicjatywy.

Jeśli uzyskana suma walki jednego gracza jest większa, to jeśli postać przegrywająca posiada przynajmniej jeden niewykorzystany znacznik parowania, może próbować parować uderzenie zgodnie z poniższą procedurą. Jeśli nie posiada takich żetonów lub nie chce z nich skorzystać, należy przejść do kroku ustalania obrażeń.

PAROWANIE

Jeśli przegrywająca postać posiada co najmniej jeden niewykorzystany znacznik parowania, może obrócić go na stronę wykorzystaną i spróbować sparować (odbić) uderzenie przeciwnika. Aby tego dokonać, należy przeprowadzić test standardowy o PT o jeden większym, niż różnica w sumach walki uzyskanych przez walczące



postacie. Test ten jest wyjątkowy, ponieważ nie dodaje się do niego żadnej cechy ani umiejętności. Mogą jednak na niego wpływać niektóre zasady specjalne.

Test parowania wymaga zagrania karty z talii, nie z ręki (jak każdy test standardowy) i może być normalnie wzmacniany kartami z ręki. Jeśli test się nie powiódł, należy przejść do kroku ustalania obrażeń. Nieudanego parowania nie można ponawiać. Jeśli test się powiódł, atak został sparowany. Należy odrzucić wszystkie karty zagrane do tej pory w tej walce i wykonać ponownie powtarzając wszystkie kroki testu walki wręcz. Ponowienie może następnie być normalnie parowane, jeśli przegrywający (może to być ta sama postać) posiada nieużyte znaczki parowania. Liczba parowań i ponowień w walce ograniczona jest jedynie liczbą dostępnych znaczków parowania.

OBRAŻENIA

Po rozstrzygnięciu wszystkich parowań i ponowień, jeśli uzyskane przez walczących sumy ataku są równe, walka jest nierozstrzygnięta. Nie ma zwycięzcy, przegranego, nikt nie otrzymuje obrażeń. Należy przejść do kroku wycofania z walki. W przeciwnym razie postać, która uzyskała wyższą sumę walki jest zwycięzcą, a jej przeciwnik przegranym. Podstawą zadanych obrażeń jest różnica między uzyskanymi wynikami. Należy ją zmodyfikować o wartość obrażeń broni postaci wygrywającej dla danej lokalizacji trafienia (lokalizacja ta wyznaczana jest przez kolor karty początkowej zagranej przez zwycięzcę). Należy zwrócić przy tym uwagę na zasady różnicy wysokości walczących – postać walcząca na polu niższym nie może być trafiona w nogi (🦵), a trafienia takie przenoszone są na głowę (👤) i analogicznie postać na polu wyższym nie może być trafiona w głowę, a trafienia takie przenoszone są na nogi.

Obrażenia następnie zmniejsza się o wartość pancerza posiadanego przez przegrywającego na danej lokacji. Pamiętać należy o zastosowaniu wartości przed ukośnikiem, jeśli użyta broń nie przebija pancerza (dotyczy to większości broni do walki wręcz), a wartości po ukośniku, jeśli przebija pancerz. Po obliczeniu ostatecznych obrażeń przegrywający otrzymuje taką liczbę ran. Należy zauważyć, że nawet jeśli obrażenia zostaną zmniejszone do zera, postać przegrywająca nadal musi się wycofać.

WYCOFANIA

Jeśli przegrywający nadal jest w zwarcu z wrogią postacią, która nie została jeszcze w tej fazie walki aktywowana, nie dochodzi do wycofania. W przeciwnym razie przegrywający musi wycofać się na pole spełniające następujące warunki:

- Musi być sąsiednie prostopadle lub skośnie. Inaczej mówiąc wycofać można się tylko o jedno pole, ale można po skosie.
- Można przekroczyć krawędź otwartą, przeszkodę, otwarte drzwi prostopadle lub „w dół” krawędzi wysokiej. Inaczej mówiąc, wejście na takie pole nie może wymagać wykonania testu.
- Musi być poza wrogimi strefami kontroli.



Jest początek fazy walki. Gracz niebieski ma inicjatywę. Portos (1) atakuje Skrzetuskiego (2) i przegrywa. Portos nie wycofuje się, bo jest jeszcze w zwarcu z Longinusem (3), który jeszcze nie aktywował się w tej fazie.



Longinus (3) atakuje Portosa (1) i przegrywa. Musi się wycofać.

Jeśli przegrywający sąsiaduje z brzegiem planszy i brzeg ten jest otwartą krawędzią, to takie „pole poza mapą” zawsze jest legalnym polem do wycofania się (zgodnie z zasadami zawsze jest uważane za pole otwarte i nigdy nie jest we wrogiej SK). Oznacza to, że postać może być zmuszona do opuszczenia planszy jeśli nie ma innych możliwości, albo też mając inne opcje może dobrowolnie opuścić planszę. Należy pamiętać, że postacie, które opuściły planszę, nie mogą już wrócić, ale nie są uważane za zabite.

Wszystkie postacie mogą wycofać się po skosie niezależnie od swojej zwinności (oczywiście pozostałe kryteria legalnego wycofania muszą być zachowane). Postacie mogą być zmuszone do wycofania się z (ale nie na) wysokiego terenu, co zmusza je do testu zwinności opisanego w zasadach tegoż terenu. Postacie powalone i ogluszone nie wycofują się nigdy (należy je traktować tak, jakby nie było legalnych pól, na które mogą się wycofać).

Jeśli nie ma legalnego pola, na które przegrywający mógłby się wycofać, zwycięzca może (ale nie musi) się wycofać. Dla przegrywającego nie ma negatywnych konsekwencji za brak możliwości wycofania).

Jeśli walka była nierozstrzygnięta, obydwaj walczący muszą się wycofać jeśli mają taką możliwość, zaczynając od gracza nieposiadającego inicjatywy.

LISTA UMIEJĘTNOŚCI

Amant – gdy postać używa umiejętności [rozmowa] przeciw postaci przeciwnej płci (męskiej/żeńskej), jeśli karta początkowa testu tej umiejętności to , dodaj +1 do wyniku testu. Jeśli karta ta to , zamiast tego dodaj +2.

A to Ci frant! – Zagłoba dysponuje bardzo lotnym umysłem (dzięki oleum konopnemu). Co turę możesz wykorzystać tę zdolność do jednego z poniższych efektów:

- *Na wszystko jest rada...* – dobierz dodatkową kartę w fazie dobierania kart
- *Gdym walczył w Inflanciech...* – gdy aktywujesz Zagłobę, możesz za darmo przeszukać stos kart odrzuconych, wyjąć z niego jedną kartę i wtasować ją do talii.
- *Teraz, Panie Michale!* – otrzymujesz modyfikator +2 podczas ustalania Inicjatywy. Musisz zadeklarować użycie tej zdolności przed wyłożeniem kart.

Berserker – Ta postać zawsze liczy się jako atakująca w walce wręcz. Nie może deklarować postawy defensywnej w fazie walki. Jeśli walczą dwie postacie z tą zasadą, jej efekty się znoszą i atakującym zostaje postać aktywna według normalnych zasad. Przy walce dwóch berserkerów nie może też dojść do walki nierozstrzygniętej – rozgrywajcie kolejne ponowienia aż do momentu wyłonienia zwycięzcy.

Ciężki [X] – Jeśli postać ma krzepę niższą niż X, otrzymuje ona -1 do sumy walki jeśli używa tej broni.

Kradzież kieszonkowa – [atak] Jeśli postać ma znacznik niepozorności, może wykonać akcję częściową kradzież w fazie działań. Wybierz sąsiedni wrogi model i przeprowadź test przeciwstawny zwinności przeciw zmysłom. Przy porażce odrzuć znacznik niepozorności. Przy sukcesie postać kradnie celowi specjalny przedmiot scenariuszowy (lub inny przedmiot, którego kradzież jest wyraźnie dozwolona przez zasady). Przedmiot ten natychmiast trafia do ręki złodzieja, więc kradzież broni może prowadzić do natychmiastowej utraty niepozorności. Jeśli użycie tej umiejętności się powiedzie, to postać nie traci niepozorności, mimo że umiejętność jest atakiem, a postać otrzymuje dodatkowy 1 punkt ruchu do wydania natychmiast.

Mój mi wuju – Zagłoba ma naturalny talent do zawierania znajomości i rozpijania nowopoznanych towarzyszy.

Przed rozpoczęciem gry przeciwnik musi wybrać ze swojej bandy albo dwa modele pospolite, albo jednego bohatera. Połóż na nich (lub na nim) po jednym znaczniku uniwersalnym (dodatkowy znacznik w takim samym kolorze można położyć na Zagłobie, aby pamiętać o ich efekcie, ale na samego Zagłobę nie ma on wpływu). Postacie ze znacznikami mają przez całą grę karę -1 do wszystkich testów (oprócz hartu ducha, do którego mają +1). Dodatkowo, postacie te i Zagłoba traktują się wzajemnie jako przyjazne. Zagłoba może w dowolnej chwili zakończyć ten efekt.



Niepozorny [X] – Postać zaczyna grę ze znacznikiem niepozorności. Może dobrowolnie odrzucić go w każdej chwili. Znacznik jest także odrzucany w następujących przypadkach:

- postać ma w ręku broń bez słowa kluczowego krótki i znajduje się w polu widzenia dowolnej wrogiej postaci.
- zaatakuję wrogą postać (wlicza się w to ataki zasięgowe i użycie umiejętności ze słowem kluczowym [atak]);
- postać znajduje się w zasięgu 6 pól i polu widzenia wrogiego bohatera o zmysłach lub inteligencji 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 rozpoznanie 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: atak zasięgowy wykonany przez postać niepozorną otrzymuje premię +1 do testu. Atak wręcz otrzymuje +2 i nie może być parowany. W praktyce wymagane jest do tego posiadanie broni ze słowem kluczowym krótki, ponieważ trzymanie w ręku broni bez tego słowa kluczowego powoduje utratę znacznika. Dodatkowo w praktyce atak taki jest możliwy tylko raz na grę, ponieważ wykonanie jakiegokolwiek ataku również powoduje utratę znacznika.
- postać liczy się jako przyjazna dla wszystkich pozostałych postaci (również postaci będących własnością drugiego gracza)

Nieźłomny – przed grą połóż na tej postaci 3 żetony uniwersalne. Można je wykorzystać na dwa sposoby:

- jeśli ta postać nie zda testu hartu ducha, możesz odrzucić żeton. Zignoruj tę porażkę i wykonaj test ponownie. Jeśli rezultat ponownie będzie porażką, można odrzucać kolejne żetony aby próbować do skutku lub do wyczerpania żetonów.
- jeśli ta postać jest ciężko ranna, możesz odrzucić znacznik przed dowolnym testem. Podczas tego testu zignoruj karę -1 za bycie ciężko rannym.

Otwieranie zamków – Postać może próbować otworzyć sąsiednie zablokowane drzwi (lub inne rodzaje zamków, jeśli scenariusz na to pozwala) wykonując akcję pełną i zdając test standardowy otwierania zamków o PT: 6. Jeśli test jest zdany, drzwi zostają odblokowane i od razu otwarte. Przy porażce nic się nie dzieje. Przy pechu, jeśli scenariusz używa zasad alarmu, to alarm zostaje podniesiony.

Oziębły – ta postać nie może być celem umiejętności uwodzenie. Kiedy ta postać jest postacią wiodącą w teście przeciwstawnym podczas użycia umiejętności [rozmowa], strona przeciwna nie może otrzymywać pozytywnych modyfikatorów do swojego wyniku.

Pchnięcie w serce – jeśli podczas testu walki wręcz karta początkowa tej postaci to , uzyskuje ona +1 do sumy

walki i kolejne +1 do zadawanych obrażeń.

Rozbrojenie – Jeśli ta postać zada przynajmniej jedną ranę w ręce (☞) postaci pospolitej, człowiekowi (czyli nie postaci nadprzyrodzonej), to postać ta musi zdać test zwinności o PT: 6. Jeśli zda, nic się nie dzieje. Jeśli nie zda, zostaje rozbrojona i natychmiast się poddaje. Uznaje się ją za zabita. Należy usunąć ją z gry tak, jakby otrzymała rany w wysokości swojego progu śmierci.

Roztrącenie – podczas walki wręcz dodatnie modyfikatory za wsparcie przeciwnika są zmniejszane o krzepę tej postaci (ale nie poniżej 0).

Ruchomy cel – Ataki zasięgowe przeciw tej postaci obarczone są dodatkową karą -1. Zasada ta nie działa, gdy postać jest powalona lub ogłuszona.

Sprytna obrona – Kiedy ta postać jest obrońcą w walce wręcz, a jej karta początkowa jest czarna (☠ lub ☹) dodaj +1 do jej sumy walki.

Szaleńczy atak – Kiedy ta postać atakuje w walce wręcz, otrzymuje +1 do sumy walki jeśli jej karta początkowa w teście walki to ♥ lub Ω.

Szybkie cięcie – kiedy ta postać atakuje, dodaj +1 do jej sumy walki, ale jeśli wygra, zadawane obrażenia zmniejszane są o 1 (minimum 0).

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

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 przeciwny charyzmy przeciw hartowi ducha. Przy sukcesie usuń obydwie postacie z gry. Obydwie liczą się jak zabite. Przy porażce nic się nie dzieje. Taki test przeciwko danej postaci można wykonać tylko raz na grę.

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

Zamaszysty cios – Jeśli ta postać wygra walkę wręcz i zada przeciwnikowi co najmniej 1 ranę, może natychmiast zaatakować inną wrogą postać, z którą jest w zwarcu. Nowy przeciwnik zagrywa nową kartę walki, ale postać używająca zamaszystego ciosu nie – musi użyć tej samej karty początkowej. Można atakować w ten sposób kolejne postacie dopóki wygrywa się walki zadając co najmniej jedną ranę lub dopóki atak nie zostanie pomyślnie sparowany (nawet jeśli wygrasz ponowienie). Każdy kolejny taki atak otrzymuje kumulatywną karę -1 do sumy walki. Każdy przeciwnik może być zaatakowany w ten sposób tylko raz w danej fazie walki.

Znajomości – Ta umiejętność ma zastosowanie przed grą, podczas budowy bandy. Jej działanie jest opisane w Księdze scenariuszy.

Żelazna zastawa – może zignorować zasadę Potężny atak u przeciwnika.

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





DRAGONI



MUSZKIETEROWIE



ARAMIS



PORTOS



D'ARTAGNAN



ZAGŁOBA



WOŁODYJOWSKI



SKRZETUSKI

