



*KSIĘGA
SCENARIUSZY*

WSTĘP

Gra w Anno Domini 1666 toczy się między dwoma graczami, z których każdy kontroluje zbiór od kilku do kilkunastu postaci nazywany bandą. Bandy te będą stawiać sobie czoła by wypełnić zadania przedstawione przez wybrany scenariusz. Scenariusze występują w dwóch różnych stylach – przygodowym i bitewnym.



FRAKCJE

W podstawowej edycji gry gracze muszą zdecydować, który z nich będzie grał Obrońcami Rzeczypospolitej, a który Królewskimi Muszkietierami. Wiedeńczycy i Najemnicy posiadają oddzielne herby, ale nie są samodzielnymi frakcjami. Postacie należące do tych grup są dobierane („draftowane”) jako uzupełnienia w dalszych krokach konstrukcji band.

KONSTRUKCJA BAND

Przynależność danej postaci do frakcji jest zależna od herbu umieszczonego w lewym górnym rogu karty postaci. Jeśli herb jest podzielony, frakcja po lewej uważana jest za frakcję główną tej postaci, a frakcja po prawej za pomoczną.

PRZYGOTOWANIE GRY

- Wybierzcie styl rozgrywki – przygodowy lub bitewny.
- Wybierzcie scenariusz w wybranym stylu. Na pierwszą grę proponujemy Morderstwo w tawernie.
- Wybierzcie, który z graczy będzie grał którą stroną – czerwonymi lub niebieskimi. Jeśli wolicie to wylosować, niech jeden z graczy przetasuje którąś z talii graczy i wyciągnie kartę. Jeśli jest czerwona (serce, podkowa), to gra czerwonymi. W przeciwnym wypadku gra niebieskimi.
- Wybierzcie frakcje (gracz czerwony wybiera pierwszy).
- Przejdźcie do konstrukcji band.

OBROŃCY RZECZPOSPOLITEJ



Obydwaj gracze biorą wszystkie dostępne postacie pasujące do swoich frakcji. W przypadku herbów podzielonych, karta trafia do gracza grającego frakcją główną tej postaci. Jeśli nikt nie gra tą frakcją, to kartę otrzymuje gracz grający jej frakcją poboczną.

Postacie niebędące Wiedeńczykami, nienależące do żadnej z frakcji graczy ani do Najemników są odrzucane i nie biorą udziału w tej rozgrywce.

DRAFT

Postacie należące do Wiedeńczyków lub Najemników i nienależące do żadnej z frakcji graczy trafiają do draftu. Podczas draftu gracze będą wybierać dodatkowe postacie spośród nich aby uzupełnić swoje bandy. Stworzą one pulę, z której będzie można korzystać, ale nie ma obowiązku wykorzystania wszystkich wybranych w ten sposób postaci.

Są dwa sposoby przeprowadzenia draftu: otwarty i paczkowy. Otwarty jest opcją podstawową odpowiednią dla graczy nieposiadających wielu dodatków do gry oraz dla graczy zaawansowanych, których nie przytłoczy mnogość wyboru, nawet jeśli posiadają wiele dodatków. Draft paczkowy ma za to nieco bardziej skomplikowaną procedurę, ale dobrze sprawdzi się dla graczy początkujących dysponujących wieloma postaciami, ponieważ uprości nieco podejmowane wybory, a także dla graczy zaawansowanych, którzy chcą zmierzyć się z ograniczeniami stawianymi przez bardziej restrykcyjne zasady wyboru postaci.

Ważna zasada dla scenariuszy przygodowych: należy odrzucić wszystkie postacie o koszcie w złocie równym 8 lub większym. Tych postaci nigdy nie używa się w scenariuszach przygodowych.

Jeśli dostępne są różne wersje jednej postaci, np. Złodziej I i Złodziej II, do draftu należy użyć wersji podstawowej (oznaczonej I). Gracz, który wybrał taką kartę będzie mógł potem wymienić ją na inną wersję (np. oznaczoną II lub inną liczbą).

DRAFT OTWARTY

- Jeśli dostępne są karty Najemników, należy je przetasować, wylosować sześć (lub wszystkich, jeśli jest mniej niż sześć) i wyłożyć odkryte na środku stołu;
- Wszystkich dostępnych Wiedeńczyków należy wyłożyć odkrytych obok Najemników. Uwaga: liczba kart powinna odpowiadać liczbie posiadanych figurek.
- Zaczynając od gracza niebieskiego, gracz kolejno wybiera po jednej karcie aż nie zostaną wybrane wszystkie. Razem z kartami frakcyjnymi będą one stanowić pulę dostępnych postaci każdego z graczy.

DRAFT PACZKOWY

Do draftu paczkowego zalecane jest posiadanie co najmniej 6 Najemników i 12 Wiedeńczyków.

- Należy przetasować wszystkie posiadane karty Najemników, wylosować sześć i ułożyć zakryte na środku stołu. Jest to podstawa sześciu „paczek”, z których będziecie draftować.
- Należy przetasować wszystkie posiadane karty Wiedeńczyków, wylosować dwanaście i położyć po dwie zakryte na każdej leżącej karcie Najemnika. Powstanie 6 „paczek”, każda zawierająca losowego najemnika i dwóch losowych Wiedeńczyków.

KRÓLEWSCY MUSZKIETEROWIE



MIESZKAŃCY WIEDNIA



- Każdy z graczy bierze po jednej paczce. W tajemnicy dobiera jedną z kart, a pozostałe dwie przekazuje przeciwnikowi.
- Przeciwnik wybiera jedną z dwóch pozostałych, a trzecią, ostatnią, odrzuca.
- Procedurę należy powtórzyć trzykrotnie, aż wykorzystacie wszystkie paczki. Każdy z graczy powinien mieć sześć dodatkowych postaci ponad te, które dostał jako frakcyjne.

WYBÓR POSTACI

Scenariusze przygodowe podają po prostu, z ilu bohaterów i postaci pospolitych składają się poszczególne bandy. Gracze wybierają odpowiednią liczbę postaci spośród frakcyjnych i wydraftowanych. Koszty w złocie i znajomościach są pomijane. Należy pamiętać, że postacie o koszcie w złocie równym 8 lub większym nie biorą udziału w scenariuszach przygodowych. Maksymalnie połowa bohaterów i postaci pospolitych może być Wiedeńczykami lub Najemnikami (inaczej mówiąc, co najmniej połowa bohaterów i postaci pospolitych musi należeć do frakcji gracza).

Scenariusze bitewne pozwalają na nieco większą dowolność w konstrukcji band. Należy zapoznać się z kartami frakcji. Każda z band musi spełniać następujące warunki:

- całkowita liczba postaci w bandzie nie może przekroczyć dwunastu;
- banda musi zawierać przywódcę wskazanego na karcie frakcji;
- banda musi zawierać co najmniej tylu bohaterów i postaci pospolitych frakcyjnych (czyli nie Wiedeńczyków i nie Najemników), ilu wskazuje karta frakcji;



całkowity koszt wszystkich postaci w złocie w bandzie (wliczając także te wymagane przez kartę frakcji) nie może przekroczyć 48, chyba że scenariusz mówi inaczej. Gracze mogą też, jeśli chcą, uzgodnić zwiększenie tej liczby.



całkowity koszt wszystkich postaci w znajomościach w bandzie musi być pokryty przez sumę wartości umiejętności znajomości pozostałych postaci. Na przykład jeśli gracz chce wystawić postacie o sumie kosztu w znajomościach równej 3, pozostałe postacie w jego bandzie muszą mieć umiejętność znajomości o łącznym poziomie co najmniej 3.

PRZYGOTOWANIE SCENARIUSZA

Po wybraniu postaci wchodzących w skład bandy każdy z graczy zakłada plastikowe pierścienie w odpowiednim kolorze na ich podstawki. Następnie bierze karty przedmiotów, które jego postacie posiadają jako wyposażenie początkowe i układa je wokół swoich

kart postaci w czytelny sposób. Postacie o wartości fechtunku większej niż 0 otrzymują taką liczbę żetonów parowania (po stronie niewykorzystanej).

Należy uważnie zapoznać się ze specjalnymi zasadami i warunkami zwycięstwa scenariusza. Celem często będzie nie tylko pokonanie postaci przeciwnika w walce, ale też wypełnienie innych celów niezwiązanych bezpośrednio z walką. Zwróćcie też uwagę na czas trwania scenariusza – czasem trwa on określoną liczbę tur, ale czasem wykorzystuje się zasady Interwencji. Nie pozwól, aby upływający czas pokrzyżował Ci plany.

Rozłóżcie mapę i żetony na niej według ilustracji scenariusza. Kartonowe drzwi w podstawkach należy umieścić na oznaczonych krawędziach. Są one zamknięte, ale nie zablokowane, chyba że zaznaczono inaczej. Postacie rozstawia się na planszy według zasad scenariusza. Przetasujcie obydwie talie graczy i talie magii. Każdy z graczy dobiera do ręki po trzy karty ze swojej talii.

Kiedy gra została przygotowana, rozpocznijcie pierwszą turę. Nie dociągajcie w tej turze dodatkowych kart. W wielu scenariuszach ustalone jest także, kto ma na początku inicjatywę. W tym wypadku należy też pominąć pierwszą fazę inicjatywy.

POKÓJ

Niektóre scenariusze mają zasadę specjalną „Pokój”. Oznacza to, że banda czerwona przeprowadza działania potajemnie, a niebiescy początkowo nie są w pełni świadomi sytuacji.

Scenariusze z zasadą „Pokój” zaczynają się w stanie pokoju. Stan ten kończy się, kiedy jakikolwiek model czerwony bez znacznika niepozorności znajdzie się w polu widzenia dowolnego modelu niebieskiego, który nie jest ogłuszony. Dodatkowo pokój może kończyć się po ustalonej liczbie tur. W takim przypadku nie należy odrzucać znacznika straży na koniec tury, w której pokój zakończył się samoistnie.

OBOWIĄZYWANIE POKOJU MA NASTĘPUJĄCE

EFEKTY:

- na koniec tury nie odrzuca się znaczników straży;
- gracz niebieski może aktywować jedynie postacie wskazane przez zasady scenariusza;
- niektóre niebieskie postacie mogą mieć narzucone ograniczenia w poruszaniu się, np. „strażnik” może mieć możliwość wykonania tylko akcji ruchu częściowego lub móc poruszać się tylko po wyznaczonych ścieżkach;
- niektóre postacie czerwone mogą otrzymać znacznik niepozorności nawet jeśli nie posiadają odpowiedniej umiejętności.

Jak tylko przestanie obowiązywać pokój, wszystkie jego efekty natychmiast się kończą. Jeśli nastąpiło to w trakcie fazy działań, niebieskie postacie, które jeszcze się nie aktywowały, mogą się aktywować normalnie.

Postacie, które otrzymały znaczki niepozorności „za darmo”, odrzucają je. Postacie, które same z siebie miały umiejętność Niepozorność i udało im się do tej pory zachować znaczki, zachowują je.

ZASADY SZCZEGÓŁOWE POSZCZEGÓLNYCH PLANSZ

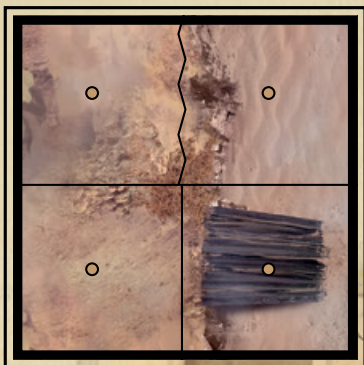
Zasady w instrukcji obejmują najczęstsze rodzaje pól i krawędzi. Czasem jednak może się to okazać niewystarczające. Poniższe zasady szczegółowe wyjaśniają co bardziej niecodzienne sytuacje.

SLUMSY/PORT

WODA: jeśli kropka wyznaczająca środek pola znajduje się na wodzie, to całe pole uważa się za wodę. Postacie nie mogą wchodzić na takie pola, ale nie blokują one pola widzenia.



SKARPA: jest to krawędź wysoka. Pola po stronie wody znajdują się niżej, a te po stronie miasta wyżej. Zastosowanie mają normalne zasady krawędzi wysokich: w walce wręcz może zostać zmieniona lokalizacja trafienia, a przejście „pod górę” wymaga akcji ruchu wspinanie. Krawędź przy drewnianej kładce nie wymaga akcji wspinania, ale pola po jej dwóch stronach są uważane za wyższe i niższe przy rozpatrywaniu walki wręcz.



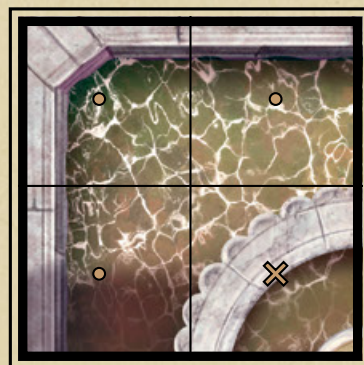
SZUBIENICA

Szczyt szubienicy to teren wysoki. Można na niego wejść tylko przekraczając krawędzie z drabinami. Kosztuje to 2 PR, ale nie wymaga testu ani akcji ruchu.



OGRODY PAŁACOWE

PŁYTKA WODA: jeśli środek pola znajduje się na wodzie, to pole takie uznaje się za płytką wodę. Wejście na takie pole kosztuje 2 PR. W walce wręcz postacie na polach płytkiej wody otrzymują karę -1 do sumy walki. Należy zwrócić uwagę, że jeśli obydwaj walczący otrzymują taką karę, to w praktyce ona się znosi.



SCHODY I BALUSTRADY:

schody stanowią krawędzie wysokie na potrzeby rozpatrywania walki wręcz, ale nie wpływają na ruch (chodzenie po nich kosztuje 1 PR i nie wymaga akcji ruchu). Balustrady są jednocześnie przeszkodami i krawędziami wysokimi, zatem wpływają na walkę, ostrzał, osłonę i wymagają akcji ruchu według zasad z instrukcji.



SCENARIUSZE PRZYGODOWE

MORDERSTWO W TAWERNIE

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



SKŁAD BAND:

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

ROZSTAWIENIE PLANSZY I POSTACI:

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

WARUNKI ZWYCIĘSTWA:

Po zakończeniu gry (odrzuconiu ostatniego żetonu straży) należy podliczyć punkty zwycięstwa:

- Każda zabita wroga postać pospolita jest warta 1 PZ;
- Każdy zabity wrogi bohater jest wart 2 PZ;
- Jeśli jedna z Twoich postaci opuściła mapę będąc w posiadaniu listu, otrzymujesz 5 PZ;
- Jeśli jedna z Twoich postaci na końcu gry jest w posiadaniu listu, ale nie opuściła planszy, otrzymujesz 2 PZ.
- Gracz z największą ilością PZ jest zwycięzcą. W przypadku remisu wygrywa posiadacz listu. Jeśli list leży na ziemi, wynik pozostaje nierozstrzygnięty.

UWAGI:

- Gracz czerwony ma inicjatywę w pierwszej turze. Musi aktywować się pierwszy.
- Gra kończy się po odrzuconiu 12 żetonów straży.



LICZBA ŻETONÓW
STRAŻY



Pola, na których można wystawić dowolną postać lub pozostawić puste



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



Stół



List

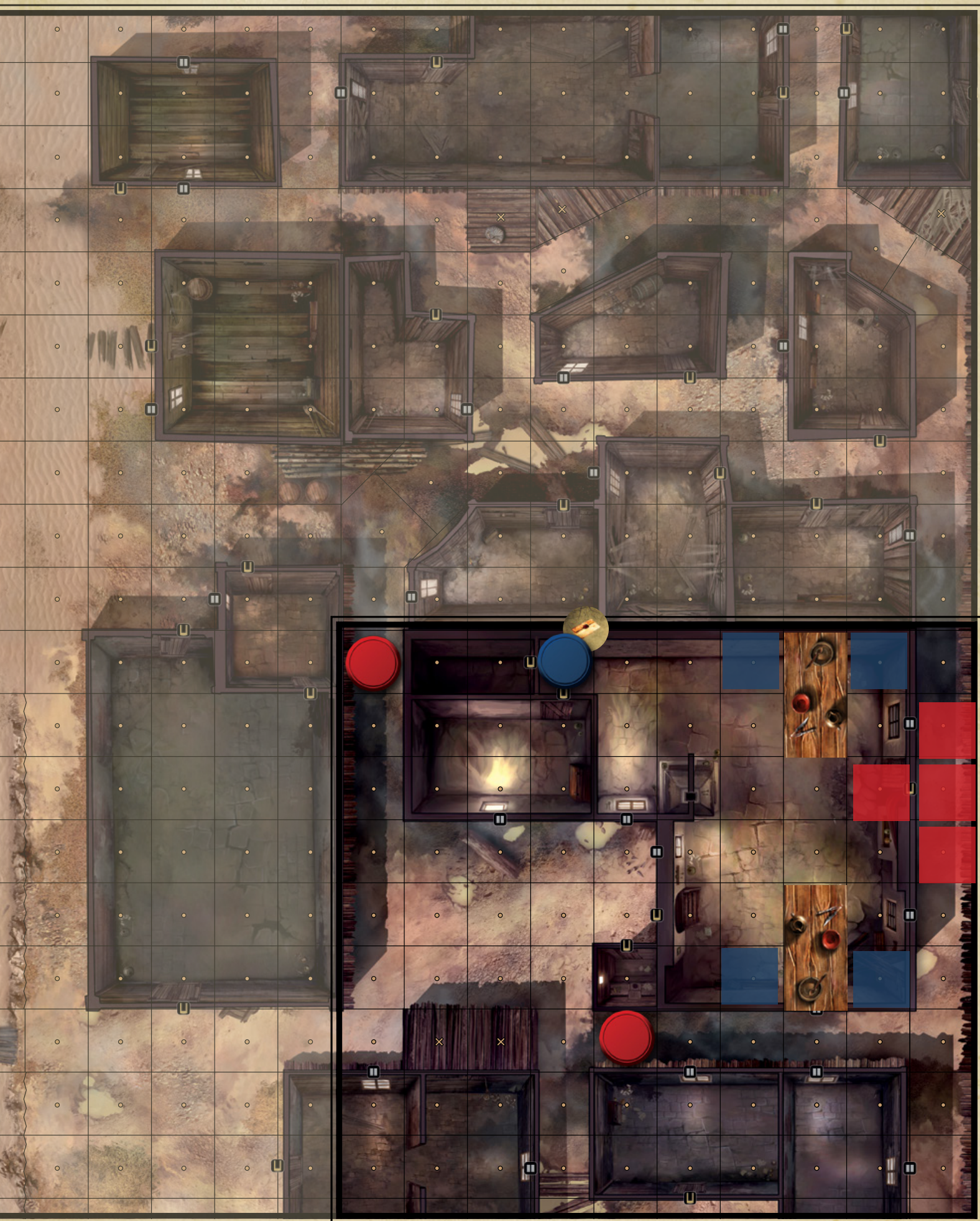


Okno



Drzwi





DORWAĆ MAŁEGO

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



SKŁAD BAND:

- Obydwie bandy: po 3 bohaterów i 2 postacie pospolite każda.
- Nie należy używać postaci złodzieja do draftu przed tym scenariuszem.
- Rozstawienie planszy i postaci:
- Scenariusz jest rozgrywany na przedstawionej ćwiartce planszy (zacienione obszary należy traktować, jak krawędź planszy). Oznaczone ściany należy oznaczyć jako osłabione. Na polach oznaczonych na żółto należy położyć po jednym żetonie uniwersalnym. Zaczynając od czerwonego, gracze naprzemiennie wystawiają po jednej postaci na polach w swoim kolorze.

WARUNKI ZWYCIĘSTWA:

Po zakończeniu gry (odrzućeniu ostatniego żetonu straży) należy podliczyć punkty zwycięstwa:

- Każda zabita wroga postać pospolita jest warta 1 PZ;
- Każdy zabity wrogi bohater jest wart 2 PZ;
- Jeśli złodziej dołączył do Twojej bandy i opuścił planszę, otrzymujesz 5 PZ;
- Jeśli złodziej dołączył do Twojej bandy i został żywy na planszy, otrzymujesz 2 PZ;
- Gracz z największą ilością PZ jest zwycięzcą. W przypadku remisu wygrywa gracz ze złodziejem w swojej bandzie. Jeśli złodziej jest martwy lub wciąż neutralny, wynik pozostaje nierozstrzygnięty.

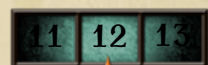
UWAGI:

- W pierwszej turze inicjatywę ustala się normalnie.
- Gra kończy się po odrzućeniu 12 żetonów straży.
- Osłabione ściany – należy je traktować jak drzwi zablokowane, które można wyłącznie Sforsować (a nie otworzyć zamek). Po sforsowaniu nie mogą być ponownie zamknięte.
- Okna są zabarykadowane. Traktowane są jak osłabione ściany (patrz wyżej)
- Kiedy jakakolwiek postać znajdzie się w pomieszczeniu ze znacznikiem uniwersalnym, należy natychmiast dociągnąć kartę magii i porównać jej wartość z poniższą tabelą. W przypadku sukcesu należy w miejscu żetonu ustawić figurkę złodzieja i usunąć wszystkie żetony z planszy. Przy porażce należy jedynie usunąć z planszy ten jeden żeton.

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

Jeśli ktoś z Twoich postaci posiada umiejętność Znajomości, możesz odjąć sumę wszystkich wartości Znajomości od wartości wyciągniętej karty magii.

Złodziej początkowo nie jest przyjazny wobec żadnej z band, ale podczas fazy walki nie atakuje (przyjmuje postawę defensywną). Podczas fazy słów można wykonać akcję przekonywania – jest to przeciwstawny test charyzmy przeciw złodziejowi przebiegający według zasad dla rozmów. Twój przeciwnik zagrywa kartę i ewentualne wzmocnienia za złodzieja. Przy sukcesie złodziej dołącza do Twojej bandy. Po tym, jak już się do którejś z band przyłączy, nie można przekonywać go ponownie. Jeśli złodziej zostanie zaatakowany, natychmiast dołącza do bandy przeciwnej.



LICZBA ŻETONÓW STRAŻY



Osłabiona ściana



Pole, na którym można wystawić dowolny model



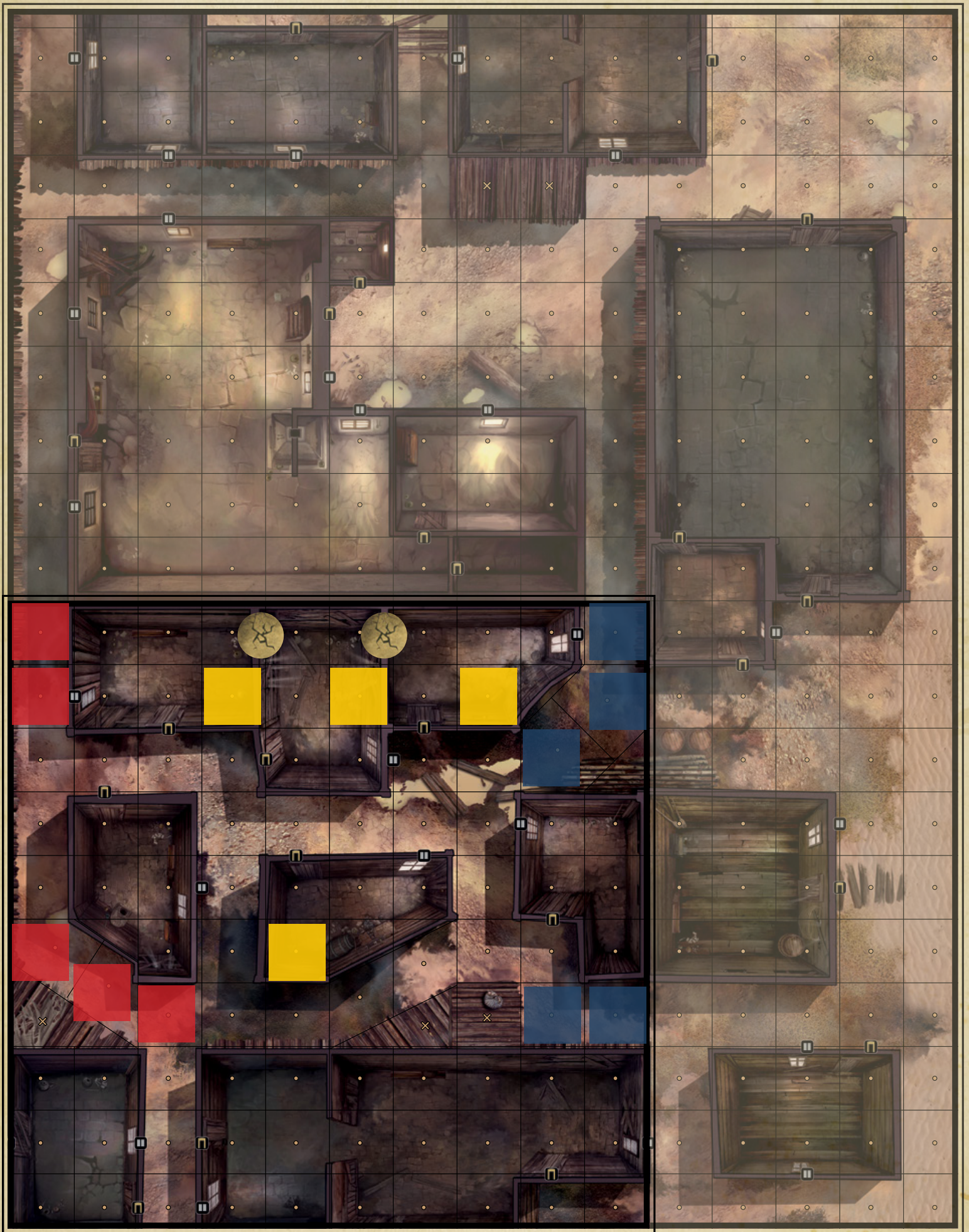
Żetony uniwersalne



Okno



Drzwi



ZASADZKA

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



SKŁAD BAND:

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

ROZSTAWIENIE PLANSZY I POSTACI:

- Scenariusz jest rozgrywany na przedstawionej połowie planszy (zaciemnione obszary należy traktować, jak krawędź planszy). Stoły należy rozstawić zgodnie z ilustracją. Oznaczcie również odpowiednie zniszczone ściany. Są traktowane, jak otwarte drzwi, których nie można zamknąć.
- Gracz niebieski rozmieszcza wszystkie swoje postacie na wyznaczonych polach. Dwa żetony pierścieni (prawdziwy i fałszywy) należy umieścić zakryte na bohaterach stojących na polach oznaczonych pierścieniami. Następnie gracz czerwony umieszcza jednego bohatera i jedną postać pospolitą na czerwonych polach nieoznaczonych literą A. Pozostałe czerwone postacie wchodzi do gry tak, jak opisano w części Uwagi.

WARUNKI ZWYCIĘSTWA:

- Po zakończeniu gry (odrzućeniu ostatniego żetonu straży lub wypełnieniu któregoś z celów wartych 5 PZ) należy podliczyć punkty zwycięstwa:
- Każda zabita wroga postać pospolita jest warta 1 PZ;
- Każdy zabity wrogi bohater jest wart 2 PZ;
- Posiadanie prawdziwego pierścienia na koniec gry jest warte 2 PZ;
- Jeśli pierścień opuścił planszę wyniesiony przez jakąkolwiek postać, gracz czerwony otrzymuje 5 PZ;
- Jeśli pierścień został wysłany za pośrednictwem gołębia, gracz niebieski otrzymuje 5 PZ;
- Gracz z największą ilością PZ jest zwycięzcą. W przypadku remisu wygrywa gracz posiadający prawdziwy pierścień (wliczamy w to wykonanie swojego celu wartego 5 PZ). Jeśli prawdziwy pierścień jest na ziemi, gra pozostaje nierozstrzygnięta.

UWAGI:

- Ten scenariusz używa zasad „Pokoju”.
- Podczas pokoju gracz niebieski może aktywować

tylko bohaterów, którzy zaczęli grę z żetonami pierścieni.

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



LICZBA ŻETONÓW STRAŻY



Stół



Pierścień



Zniszczona ściana



Klatka z gołębiem



Pola, na których można wystawić dowolną postać A – patrz Uwagi.



Pola, na których trzeba wystawić bohaterów



Okno



Drzwi



UWOLNIĆ WILHELMA

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



SKŁAD BAND:

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

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

Nie należy używać postaci mieszczanina do draftu przed tym scenariuszem.

ROZSTAWIENIE PLANSZY I POSTACI:

Scenariusz jest rozgrywany na przedstawionej połowie planszy (zacienione obszary należy traktować, jak krawędź planszy). Stoły i skrzynie należy rozstawić zgodnie z ilustracją. Oznaczone drzwi zaczynają grę otwarte. Drzwi oznaczone jako zablokowane mogą być otwarte dopiero po sforsowaniu lub otwarte przy pomocy umiejętności otwierania zamków. Wysokie skrzynie są polami zablokowanymi, a niskie skrzynie mają zasady jak stoły.

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

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

WARUNKI ZWYCIĘSTWA:

Po zakończeniu gry (odrzućeniu ostatniego żetonu straży lub ucieczce mieszczanina) należy podliczyć punkty zwycięstwa:

- Każda zabita wroga postać pospolita jest warta 1 PZ;
- Każdy zabity wrogi bohater jest wart 2 PZ;
- Jeżeli mieszczanin odpłynął łodzią razem z przynajmniej jedną czerwoną postacią na pokładzie, czerwony gracz otrzymuje 5 PZ;
- Jeżeli mieszczanin został uwolniony, a na koniec gry jest żywy, ale nie uciekł łodzią, gracz czerwony otrzymuje 2 PZ;

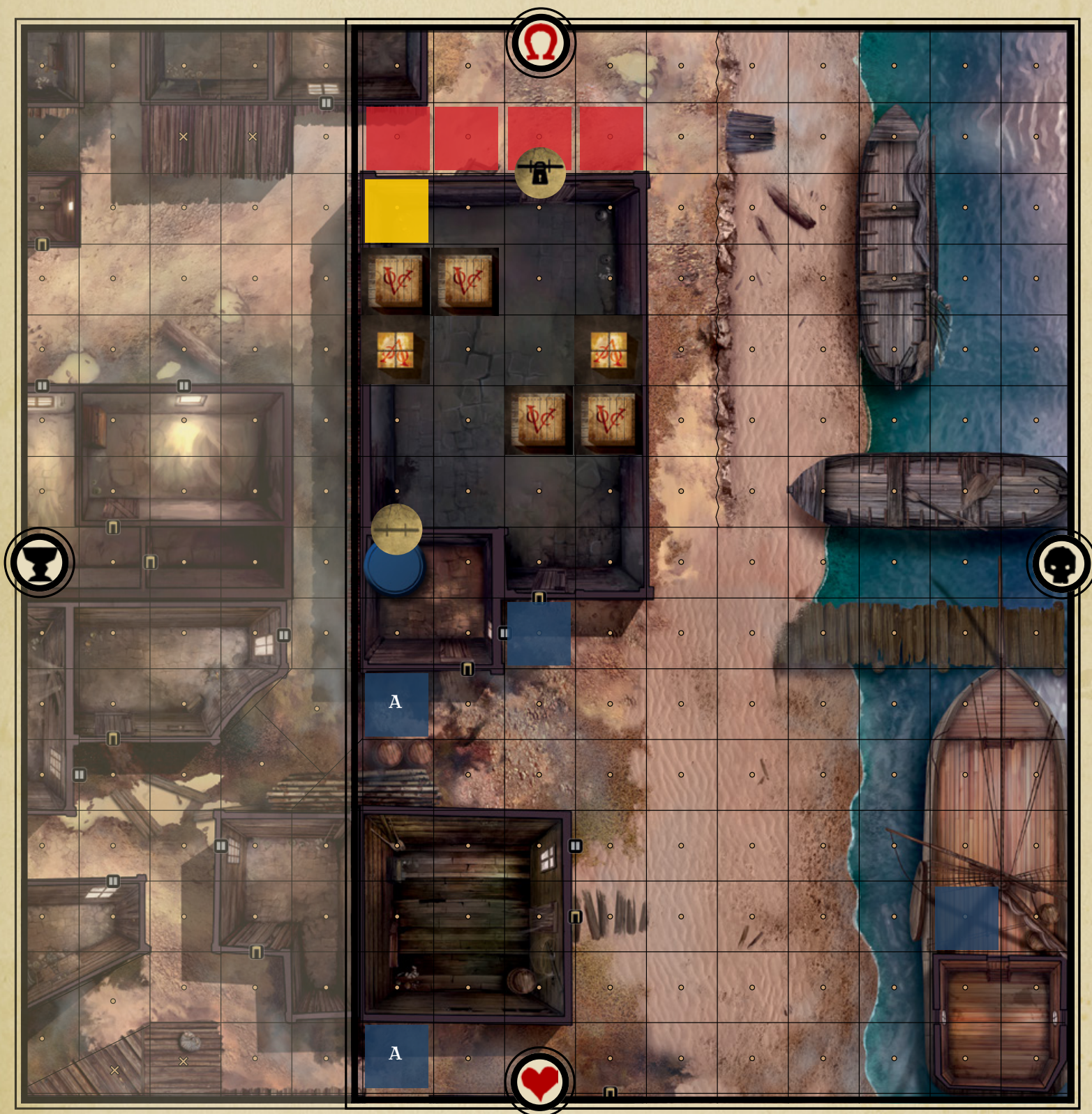
- Jeśli mieszczanin nie został uwolniony lub wszystkie czerwone postacie zginęły lub opuściły planszę, gracz niebieski otrzymuje 5 PZ.
- Gracz z największą ilością PZ jest zwycięzcą. W przypadku remisu gra pozostaje nierozstrzygnięta.

UWAGI:

- Ten scenariusz używa zasad „Pokoju”.
- Podczas pokoju gracz niebieski może aktywować jedynie bohatera w budynku z mieszczaninem. Bohater ten musi wykonywać specjalne akcje ruchu według poniższej procedury:
 - » Odkryj jedną kartę magii i porównaj jej kolor z symbolami wokół mapy scenariusza.
 - » Jeśli to możliwe, bohater porusza się prostopadle o jedno pole w wylosowanym kierunku. Może przekraczać jedynie krawędzie otwarte i wchodzić na pola otwarte, nie może wykonywać akcji ruchu.
 - » Jeśli ruch jest niemożliwy, postać próbuje obrócić się o 90 stopni w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara i poruszyć się ponownie. Należy wykonywać zwroty co 90 stopni aż do znalezienia kierunku, w którym ruch jest możliwy.
 - » Powyższą procedurę należy wykonać dwukrotnie podczas aktywacji (czyli podczas jednej aktywacji bohater poruszy się w sumie o dwa pola).
- W dodatku do normalnych zasad, pokój może zakończyć się także na następujące sposoby:
 - » Gracz czerwony spróbuje wyważyć drzwi (niezależnie od rezultatu próby).
 - » Gracz czerwony uzyska pecha w trakcie testu otwierania zamka.
 - » Dowolna postać niebieska ma linię wzroku do pola za zablokowanymi drzwiami, tzn. widzi, że drzwi zostały otwarte. Gracz czerwony może otworzyć zamek po cichu i potem zamknąć za sobą drzwi, aby tego uniknąć.
 - » Po tym, jak mieszczanin został uwolniony, niebieska postać ma linię wzroku do (pustego już) pola, na którym był więziony mieszczanin.
 - » Pokój nie kończy się, jeśli postać niebieska ma linię wzroku do uwięzionego jeszcze mieszczanina.
- Uwolnienie mieszczanina jest akcją częściową niewymagającą testu. Postać uwalniająca musi sąsiadować z mieszczaninem i nie być w zwarciu, ogłuszona ani powalona. Mieszczanin może aktywować się jeszcze w tej turze jako członek czerwonej bandy.
- Na koniec każdej tury należy sprawdzić, czy mieszczanin uciekł. Jeśli jest sam na największej łodzi (tylko największa łódź liczy się do ucieczki), ucieka sam w nieznanym kierunku, gra się kończy, a gracz czerwony nie otrzymuje za to PZ. Jeśli jest z nim na łodzi co najmniej jedna postać czerwona i nie ma żadnych niebieskich, gra się kończy, a gracz czerwony otrzymuje 5 PZ. Jeśli na łodzi jest co najmniej jedna niebieska postać, mieszczanin nie może uciec.

- Poranna mgła: linia wzroku nie może być dłuższa niż 8 pól. Wszystkie testy strzelania i zmysłów otrzymują kary -1 do wyniku.

- Czerwony gracz ma inicjatywę w pierwszej turze.
- Gra kończy się po odrzuceniu wszystkich 14 żetonów alarmu lub gdy mieszczanin ucieknie łodzią.



13 14 15

LICZBA ŻETONÓW STRAŻY



Okno



Drzwi



zablokowane drzwi



otwarte drzwi



pojedynczy pakunek



podwójny pakunek



Pola, na których trzeba wystawić bohaterów



Mieszczanin



Pola, na których można wystawić dowolną postać A – patrz Uwagi.



A

ESKORTA

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



SKŁAD BAND:

- Niebiescy: początkowo 4 bohaterów i eskortowany mieszczanin, 2 postacie pospolite w kolejnych turach.
- Czerwoni: początkowo 3 bohaterów i 3 postacie pospolite, dodatkowy zbrojny co turę zaczynając od tury 2.

Nie należy używać postaci mieszczanina do draftu przed tym scenariuszem.

ROZSTAWIENIE PLANSZY I POSTACI:

- Mieszczanina należy umieścić na zaznaczonym polu. Następnie, zaczynając od gracza czerwonego, gracze naprzemiennie wystawiają po jednej postaci z dostępnych początkowo na odpowiednich polach. W turach drugiej i trzeciej gracz niebieski otrzymuje po jednej postaci pospolitej na jednym z niebieskich pól oznaczonych „R”. Co turę, zaczynając od tury drugiej, gracz czerwony otrzymuje zbrojnego dowolnego typu na jednym z czerwonych pól oznaczonych „R”. Można wykorzystać wszystkie posiadane figurki. Jeśli się skończą, a jeden z już wystawionych zginie, może ponownie wejść do gry w następnej turze.

WARUNKI ZWYCIĘSTWA:

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

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

UWAGI:

- W pierwszej turze inicjatywa jest ustalana według normalnej procedury (przez zagrywanie kart).
- Gra kończy się po rozegraniu ośmiu tur. Można używać żetonów straży do liczenia tur, ale nie należy stosować normalnych zasad interwencji.
- Drzwi pałacowe (krawędź planszy przylegająca do niebieskich pól „R”) są otwartą krawędzią jeśli próbuje przez nie przejść (kosztem 1 PR) lub wycofać mieszczanin. Dla pozostałych postaci jest to ściana.
- Mieszczanin automatycznie zdaje wszelkie testy Hartu ducha, które mogłyby spowodować jego ucieczkę z planszy.

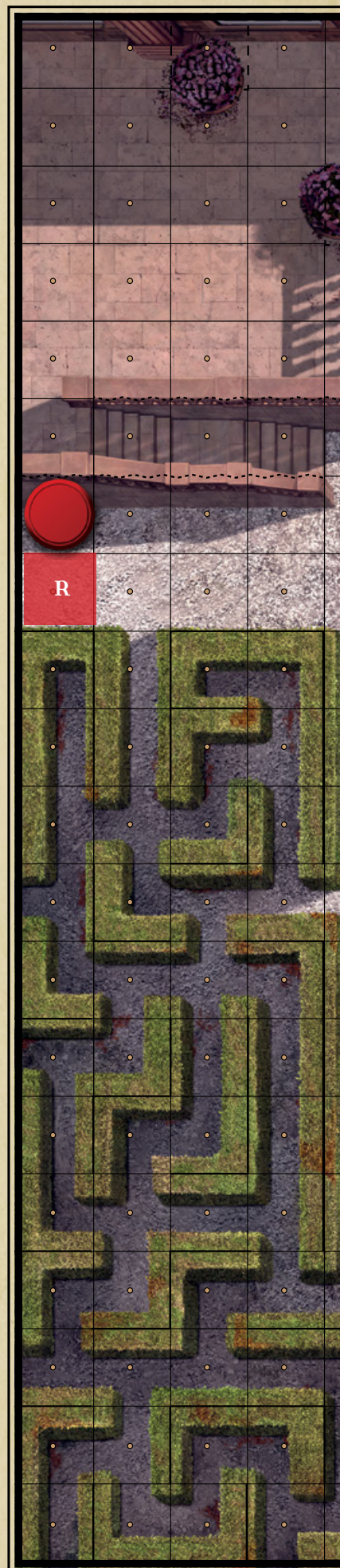
 Pole, na którym musi zostać wystawiony bohater

 Pole, na którym można wystawić dowolną postać

 Mieszczanin

 Posiłki

 R





POŚCIG

Niebiescy wpadli w zasadzkę zastawioną przez czerwonych. Teraz ich jedyną nadzieją jest szybka ucieczka.



SKŁAD BAND:

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

Zalecamy pominięcie draftu przed tym scenariuszem. Niebieski gracz niech gra wszystkimi bohaterami frakcyjnymi, a czerwony dwoma wybranymi bohaterami frakcyjnymi, do tego wszystkimi frakcyjnymi postaciami pospolitymi, a następnie niech dobiera niefrakcyjne postacie pospolite w miarę potrzeby.

ROZSTAWIENIE PLANSZY I POSTACI:

- Gracz niebieski rozstawia swoich bohaterów na wyznaczonych polach. Czerwony umieszcza dwie postacie pospolite na zaznaczonych polach bez „R”. W drugiej turze umieszcza dwóch bohaterów na dowolnych polach z „R”. W każdej kolejnej turze gracz czerwony umieszcza jedną postać pospolitą na dowolnym polu z „R”. Jeśli czerwona postać pospolita zginie, może wrócić w przyszłej turze w ten sposób.

WARUNKI ZWYCIĘSTWA:

Po upływie 7 tur należy podliczyć punkty zwycięstwa:

- Czerwony (i tylko czerwony) otrzymuje 2 PZ za każdą zabita niebieską postać.
- Czerwony (i tylko czerwony) otrzymuje 1 PZ za każdą niebieską postać, która na końcu gry nadal jest na planszy.
- Niebieski otrzymuje 5 PZ za każdą swoją postać, która opuściła planszę przez jedną z zaznaczonych krawędzi w turze 6. lub wcześniej.
- Niebieski otrzymuje 3 PZ za każdą swoją postać, która opuściła planszę przez jedną z zaznaczonych krawędzi w turze 7.
- Gracz z największą ilością PZ jest zwycięzcą.

UWAGI:

- Gracz niebieski ma inicjatywę w pierwszej turze.
- Gra kończy się po rozegraniu siedmiu tur. Można używać żetonów straży do liczenia tur, ale nie należy stosować normalnych zasad interwencji.
- Niebieskie postacie, które opuszczą planszę przez krawędzie inne, niż zaznaczone, uznaje się za zabite (inne drogi ucieczki są odcięte).
- Jeśli na danym polu „R” stoi jakaś postać, w tym niebieska, to posiłki czerwonego nie mogą wchodzić przez to pole.



Pola rozstawienia niebieskiego



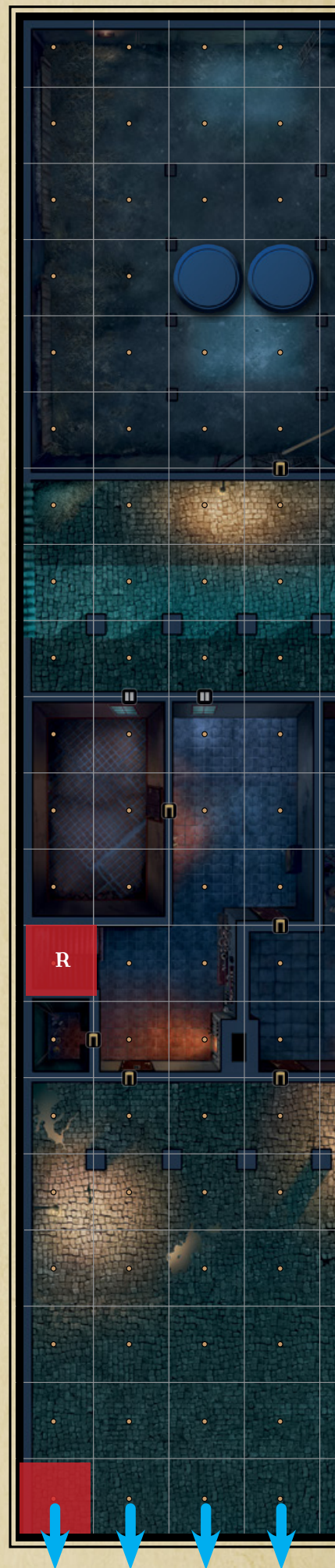
Pola rozstawienia czerwonego



Pola posiłków czerwonego



Krawędzie, przez które może uciec niebieski





HIENY CMENTARNE

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



SKŁAD BAND:

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

ROZSTAWIENIE PLANSZY I POSTACI:

- Na zaznaczonych polach należy położyć znaczniki uniwersalne. Będą to możliwe lokalizacje grobów.
- Zaczynając od gracza czerwonego, gracze naprzemiennie umieszczają po jednej postaci na wyznaczonych polach.

WARUNKI ZWYCIĘSTWA:

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

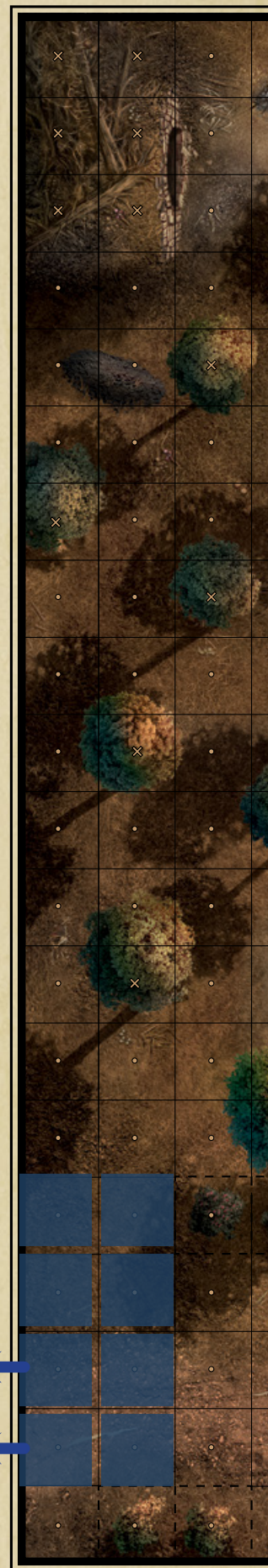
- Każda zabita wroga postać pospolita jest warta 1 PZ;
- Każdy zabity wrogi bohater jest wart 2 PZ;
- Jeśli któraś z Twoich postaci będąc w posiadaniu listu opuściła planszę przez jedną z wyznaczonych krawędzi, otrzymujesz 5 PZ. Wyniesienie listu inną krawędzią daje 5 PZ przeciwnikowi;
- Jeśli któraś z Twoich postaci jest w posiadaniu listu i na koniec gry jest żywa na planszy, otrzymujesz 2 PZ;
- Gracz z największą ilością PZ jest zwycięzcą. W przypadku remisu wygrywa posiadacz listu. Jeśli list nie został odnaleziony albo jest na ziemi, wynik pozostaje nierozstrzygnięty.

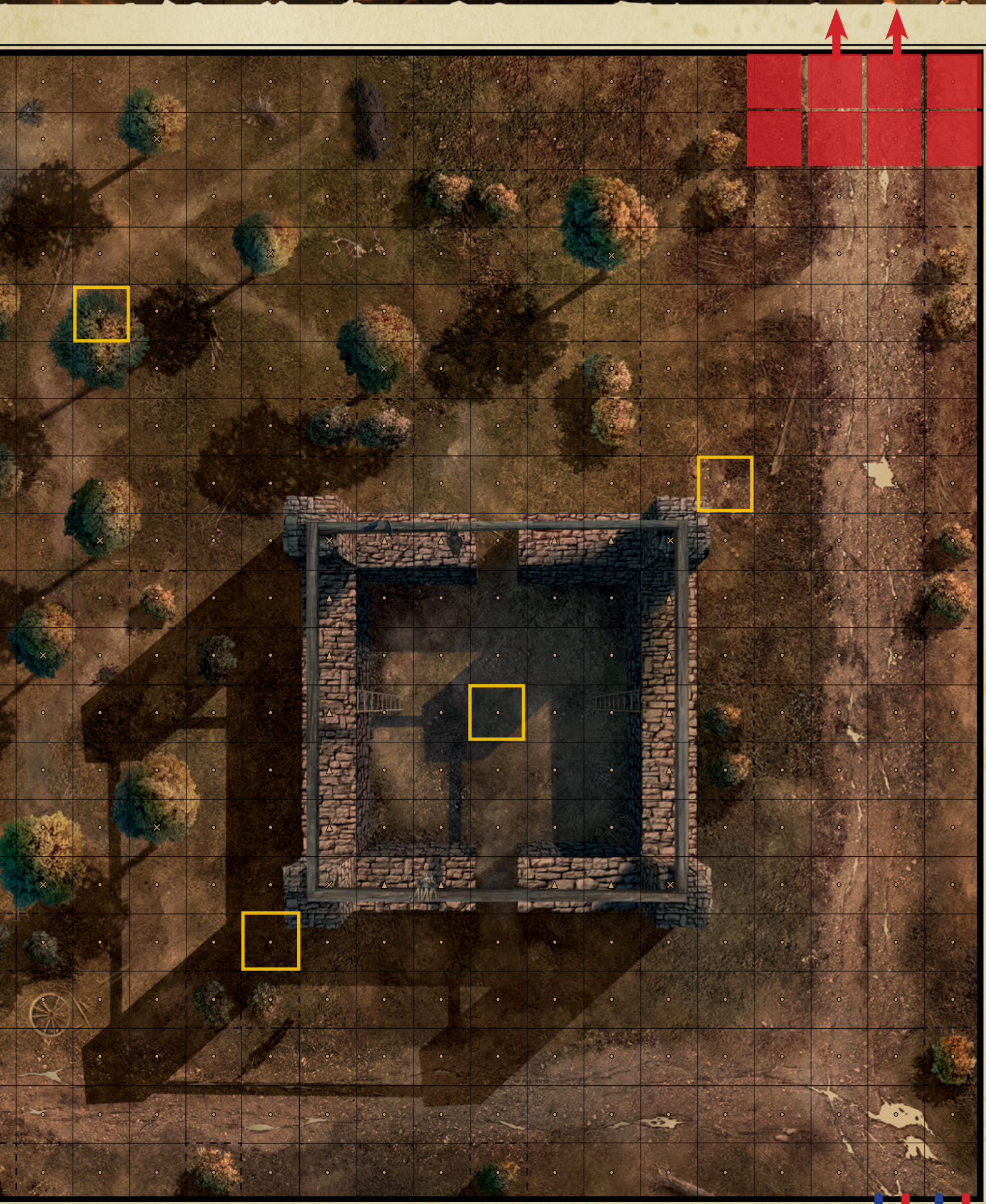
UWAGI:

- W pierwszej turze inicjatywę ma gracz czerwony.
- Gra kończy się po odrzuceniu 14 żetonów straży.
- Rozkopywać groby mogą postacie, które nie są praworządne, nie mają umiejętności Wiara, nie są w zwarciu, ogłuszone ani powalone. Aby to zrobić, należy znajdować się na polu ze znacznikiem uniwersalnym i wykonać akcję pełną (bez testu). Należy dociągnąć kartę magii i porównać jej wartość z poniższą tabelą. Jeśli któreś z Twoich postaci posiadają umiejętność Znajomości, możesz odjąć sumę wszystkich wartości Znajomości od wartości wyciągniętej karty magii. W przypadku sukcesu znaleziono właściwy grób – należy usunąć wszystkie żetony z planszy. Przy porażce należy jedynie usunąć z planszy ten jeden żeton.

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

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





Pola rozstawienia
czerwonych
i niebieskich



Groby



Krawędzie, przez
które należy wynieść
mapę

SCENARIUSZE BITEWNE

ATAK O ŚWICIE

Czerwoni przygotowali atak na siedzibę niebieskich. Celem jest zadanie przeciwnikowi jak największych strat, oraz wykonanie jednego z zadań dodatkowych – uwolnienia towarzysza, zniszczenia cennego ładunku lub ukradzenia ważnych informacji.



SKŁAD BAND:

- Należy przeprowadzić draft i budowanie band według normalnych zasad dla scenariuszy bitewnych.

ROZSTAWIENIE PLANSZY I POSTACI:

- Pakunki i żetony należy rozłożyć zgodnie z ilustracją.
- Po jednej postaci pospolitej z obydwu band należy nie wystawiać, lecz zatrzymać poza planszą. Niebieska jest strażnikiem, czerwona więźniem (patrz niżej). Dodatkowo gracz czerwony może zatrzymać w rezerwie do dwóch postaci Niepozornych i wprowadzić je do gry w turze drugiej lub późniejszej umieszczając je na polach oznaczonych „I”.
- Gracz niebieski rozmieszcza wszystkie swoje pozostałe postacie na wyznaczonych polach. Następnie gracz czerwony rozmieszcza swoje pozostałe postacie na wyznaczonych polach.

WARUNKI ZWYCIĘSTWA:

Po zakończeniu gry (odrzućeniu ostatniego żetonu straży) należy podliczyć punkty zwycięstwa:

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

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

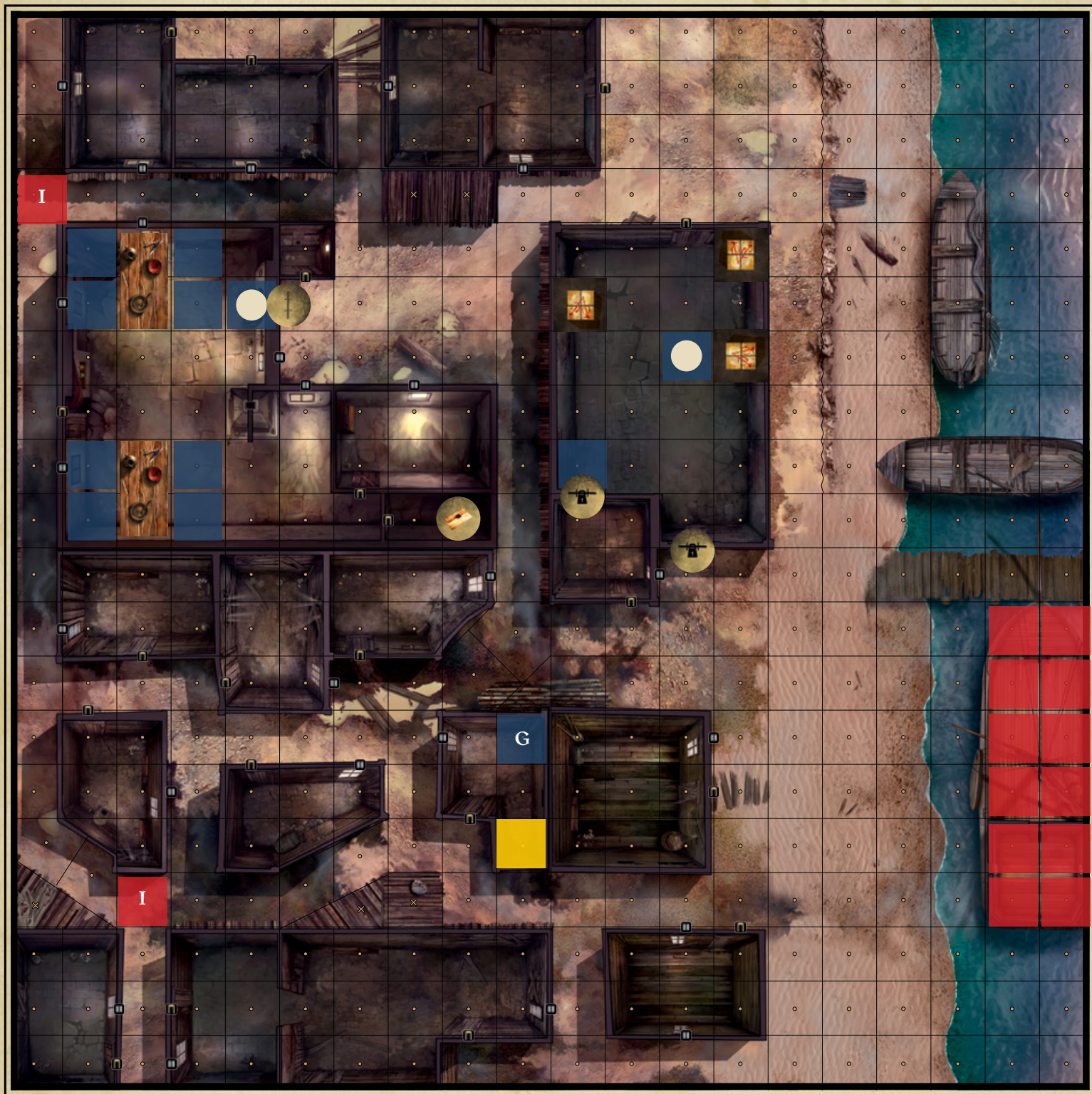
gracz czerwony, w przeciwnym razie wygrywa niebieski.

- Tajny cel: przed rozpoczęciem gry gracz czerwony dobiera kartę magii i w tajemnicy przed przeciwnikiem sprawdza jej wartość:
- I-VIII: Uwolnić więźnia. Więzień musi być uwolniony i żywy na koniec scenariusza (może być żywy na planszy lub mógł ją opuścić przez otwartą krawędź).
- IX-XVI: Zniszczyć zaopatrzenie. Gracz czerwony musi zniszczyć 3 paczki w magazynie. Wymaga to akcji częściowej i testu krzepy o PT: 6 będąc na polu sąsiadującym z paczką.
- XVII-XXIV: Zdobyć listu. List musi być w posiadaniu postaci czerwonej na koniec scenariusza (mogła opuścić z nim planszę). Znalezienie listu wymaga akcji częściowej i testu Zmysłów o PT: 6 będąc na polu z listem. Jeśli postać odniosła sukces, należy wziąć list z planszy i umieścić go na karcie tej postaci. Tylko postacie czerwone mogą go szukać.

Tylko czerwony gracz wie, który tajny cel jest prawdziwy. Może blefować np. wysyłając kilka postaci po więźnia, aby odwrócić uwagę przeciwnika od listu.

UWAGI:

- Czerwony gracz ma inicjatywę w pierwszej turze i musi aktywować się pierwszy.
- Liczba znaczników straży to 16 plus 1 za każdą postać powyżej 14 licząc obie bandy razem (czyli jeśli niebieski ma 9, a czerwony 10 postaci, suma wynosi 19, należy więc użyć 21 znaczników straży).
- Gra kończy się po odrzuceniu wszystkich znaczników alarmu.
- Drzwi zablokowane można forsować lub otwierać umiejętnością Otwieranie zamków zgodnie z normalnymi zasadami.
- Strażnik i więzień: postacie te nie są wystawiane na planszy na początku scenariusza. Jeśli jakkolwiek niebieska postać wejdzie na dowolne pole w pomieszczeniu ze strażnikiem, strażnika należy umieścić na wskazanym polu i może on być od tej chwili normalnie aktywowany. Więzień zostaje stracony (niebieski otrzymuje 1 PZ jak za każdą zabita postać pospolitą). Jeśli do pomieszczenia przed niebieskimi wejdzie postać czerwona, na odpowiednich polach należy umieścić zarówno więźnia, jak i strażnika. Więzień nie może się aktywować, dopóki nie zostanie uwolniony. Uwolnienie go to akcja częściowa niewymagająca żadnego testu, którą może być wykonana jedynie przez postać sąsiadującą z więźniem.



11 12 13
LICZBA ŻETONÓW
STRAŻY

Okno
Drzwi

zablokowane
drzwi
otwarte drzwi
list

Miejsca
wystawienia
postaci
pospolitych
i bohaterów
Miejsca
wejścia postaci
niepozornych

Miejsca
wystawienia
postaci
pospolitych
Strażnik
Więzień

Stół
Paczka
z zaopatrzeniem

RZEŹ W LESIE



SKŁAD BAND:

- Należy przeprowadzić draft i budowanie band według normalnych zasad dla scenariuszy bitewnych. Nie należy włączać do draftu postaci mieszczanina ani zbirów. W tym scenariuszu pełnią rolę kupca i leśnych zbójów (patrz niżej).

ROZSTAWIENIE PLANSZY I POSTACI:

- Kupca (mieszczanina) i leśnych zbójów (zbiry) należy umieścić na wyznaczonych polach. Niebieski gracz umieszcza żeton pierścienia na jednym ze zbójów.
- Zaczynając od niebieskiego, gracze wystawiają po jednej postaci na wyznaczonych polach.

WARUNKI ZWYCIĘSTWA:

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

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

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

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

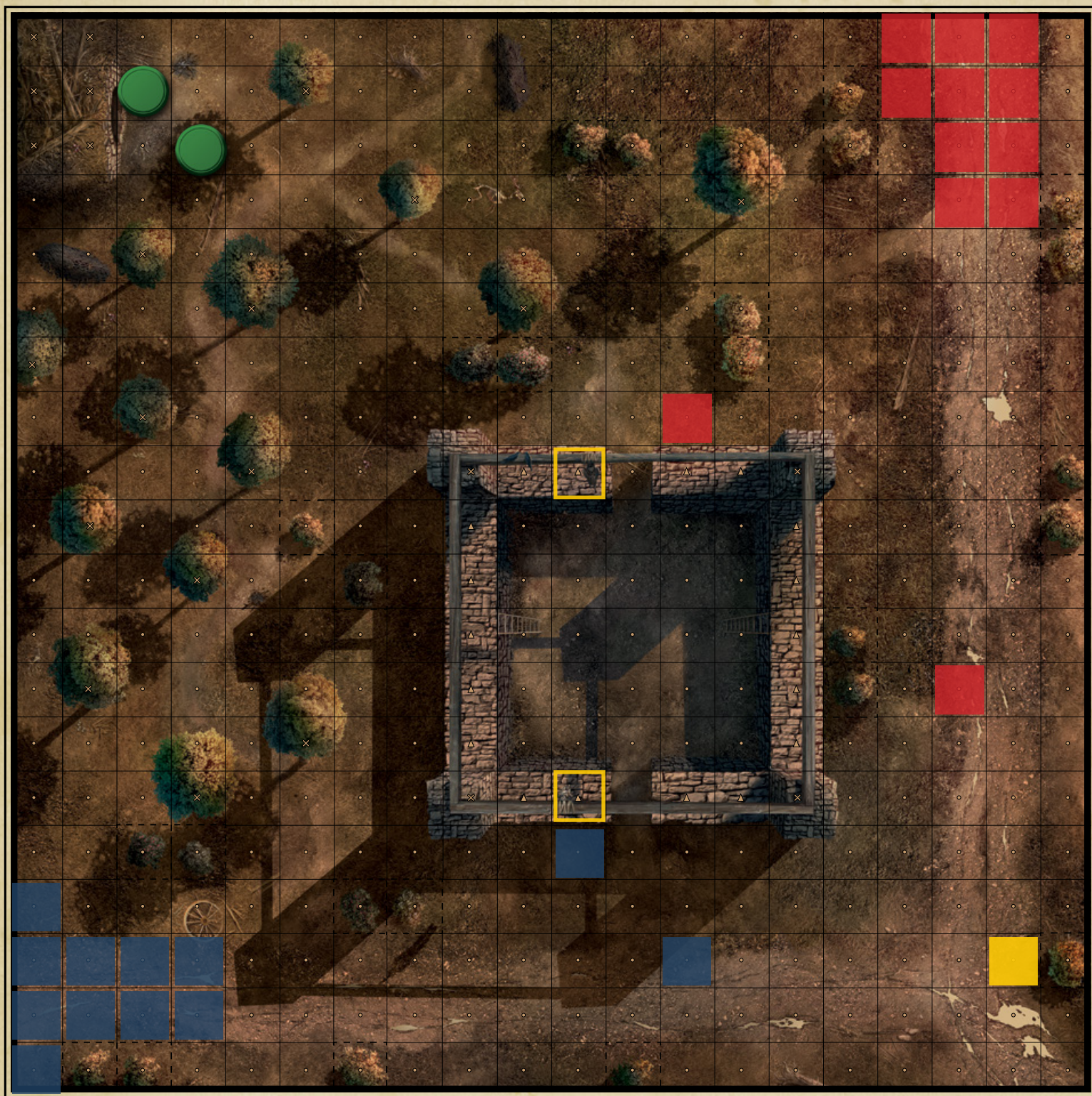
- I-VIII:** Przekonaj kupca. Kupiec może być celem akcji rozmowy w fazie słów. Wymaga to przeciwstawnego testu Charyzmy zgodnie z zasadami rozmów. Przeciwnik zagrywa karty za kupca. Przy porażce nic się nie dzieje. Przy sukcesie kupiec dołącza do danej bandy i od najbliższej fazy działań może być normalnie aktywowany. Kupca neutralnego nie można zaatakować. Jeśli ten cel został wylosowany jako tajny, gracz czerwony otrzymuje 5 PZ jeśli na koniec scenariusza kupiec jest żywy i dołączył do jego bandy. W przeciwnym razie 5 PZ otrzymuje niebieski.
- IX-XVI:** Odzyskaj dokument. Niedawno powieszony drobny złodziejaszek miał przy sobie ważną zaszyfrowaną wiadomość. Niestety na szubienicy jest dwóch świeżych wisielców i nie wiadomo, o którego chodzi. Przeszukanie ciała to akcja częściowa niewymagająca testu, którą można wykonać tylko na polu z ciałem (patrz mapa). Wykonując akcję odkryj wierzchnią kartę talii magii: jeśli jest czerwona, list należy położyć na przeszukującej postaci. Jeśli jest czarna, należy umieścić go na polu z drugim ciałem. Jeśli ten cel został wylosowany jako tajny,

gracz czerwony otrzymuje 5 PZ jeśli na koniec scenariusza list jest w posiadaniu jego postaci. W przeciwnym razie 5 PZ otrzymuje niebieski.

- XVII-XXIV:** Cenny łup. Zbóje zdobyli sygnet od posłańca jednego z elektorów i trzeba go odzyskać. Jeśli przeciw zbójom zostanie wykonany atak zasięgowy (niezależnie od jego skuteczności), lub postać bez znacznika niepozorności zbliży się na 4 pola do któregośkolwiek z nich, obydwaj aktywują się natychmiast po postaci, która ich zaatakowała albo do nich podeszła (aktywują się poza kolejnością). Aktywować mogą się tylko raz na turę. Porusza ich przeciwnik gracza kontrolującego daną postać i musi poruszyć ich tak blisko tej postaci, jak to możliwe. W fazie walki, jeśli nie zostali wcześniej aktywowani przez inne atakujące ich postacie, aktywują się na końcu. Cel ich ataku należy wylosować spośród wszystkich postaci, z którymi dany zbój jest w zwarcu. Karty walki zagrywa za zbója przeciwnik danej postaci. Pierścień można normalnie podnieść z ziemi, jeśli noszący go zbój zginie.
- Postacie ze znacznikiem Niepozorności mogą zbliżyć się do zbójów i próbować na nich Kradzieży kieszonkowej zgodnie z normalnymi zasadami. Mogą też próbować przekonać ich do oddania pierścienia po dobroci. Wymaga to przeciwstawnego testu Charyzmy, który wykonać może tylko postać Niepozorna sąsiadująca z zbójem posiadającym pierścień. Dana postać musi wygrać o 5, aby odnieść sukces. Wygrana o mniej niż 5 nie przynosi żadnego efektu. Porażka (nawet bez pecha) powoduje, że zbóje się denerwują i dana postać traci znacznik Niepozorności. Jeśli ten cel został wylosowany jako tajny, gracz czerwony otrzymuje 5 PZ jeśli na koniec scenariusza pierścień jest w posiadaniu jego postaci. W przeciwnym razie 5 PZ otrzymuje niebieski.
- Tylko czerwony gracz wie, który tajny cel jest prawdziwy. Może blefować np. wysyłając kilka postaci po list, aby odwrócić uwagę przeciwnika od kupca.

UWAGI:

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



11 12 13

LICZBA ŻETONÓW
STRAŻY

Red square: Pola
wystawienia
czerwonych
i niebieskich

Yellow square: Wisielcy

Green circle: Zbóje

Yellow square: Kupiec

