

Melthoe R



Planszowa
gra strategiczna - fantasy
oparta na realiach średniowiecznych

SPIS TREŚCI

1.0 Rekwizyty

- 1.1 Plansza
- 1.2 Skala gry
- 1.3 Rzuty kostkami
- 1.4 żetony
- 1.5 Karty punktowe
- 1.6 Charakterystyki oddziałów

2.0 Etapy

- 2.1 Zasady ogólne
- 2.2 Fazy

3.0 Ruch

- 3.1 Zasady ogólne
- 3.2 Wpływ terenu na ruch
- 3.3 Ostrzał, a ruch
- 3.4 Szarża, a ruch
- 3.5 Podpalenie, a ruch
- 3.6 Zasady dodatkowe

4.0 Bagna

5.0 Pogoda

- 5.1 Zasady ogólne
- 5.2 Zmiana pogody
- 5.3 Wpływ pogody na rozgrywkę

6.0 Strefa kontroli

- 6.1 Zasady ogólne
- 6.2 Wpływ stref kontroli na ruch
- 6.3 Wpływ stref kontroli na oddziały

7.0 Stosy

- 7.1 Tworzenie stosów

8.0 Walka wręcz

- 8.1 Zasady ogólne
- 8.2 Angażowanie
- 8.3 Procedura rozstrzygania starć
- 8.4 Efekty starcia

9.0 Wpływ terenu na walkę

- 9.1 Modyfikacje
- 9.2 Wieże

10.0 Wycofywanie

- 10.1 Zasady ogólne

11.0 Przemieszczenie

- 11.1 Zasady ogólne

12.0 Pościg

- 12.1 Zasady ogólne

13.0 Wytrwałość

- 13.1 Zasady ogólne
- 13.2 Wytrwałość a rozbięcie oddziałów

14.0 Szarża

- 14.1 Zasady ogólne
- 14.2 Modyfikacje
- 14.3 Zatrzymanie szarży

15.0 Ostrzał

- 15.1 Zasady ogólne
- 15.2 Zasięg broni
- 15.3 Efekt ostrzału
- 15.4 Ostrzał obronny

16.0 Widoczność

- 16.1 Zasady ogólne

17.0 Ogień

- 17.1 Zasady ogólne
- 17.2 Wpływ pogody na ogień
- 17.3 Rozprzestrzenianie się ognia
- 17.4 Wpływ ognia na oddziały
- 17.5 Płonące strzały

18.0 Dewastowanie

- 18.1 Zasady ogólne

19.0 Tabory

- 19.1 Zasady ogólne
- 19.2 Wpływ taborów na walkę
- 19.3 Leczenie oddziałów

20.0 Dowódcy

- 20.1 Zasady ogólne
- 20.2 Śmierć dowódcy
- 20.3 Niewola dowódcy
- 20.4 Zdrada dowódcy
- 20.5 Pojedynek
- 20.6 Procedura rozstrzygnięcia pojedynku

21.0 Wodzowie

22.0 Chorągwie

23.0 Rozbicie

- 23.1 Rozproszenie
- 23.2 Panika
- 23.3 Skutki rozbicia oddziałów
- 23.4 Zbieranie oddziałów

24.0 Lojalność

25.0 Magia

26.0 Scenariusze

27.0 Tabele

opracowanie gry:
Robert Sypek,
Piotr Pawłowski

projekt okładki, grafiki -
Bartosz Drejewicz

opowiadania -
Leszek Kozłowski,
Robert Sypek

przy testowaniu gry uczestniczyli:
Sławomir Borowski, Leszek
Kozłowski, Wojciech Zalewski

Dziękujemy Wydawnictwu "Dragon"
za pomoc w realizacji gry



Drogi Graczu...

Oto w Twoich rękach spoczywa gra Melthoen. Chociaż nie przedstawia ona żadnego konkretnego wydarzenia, to jej zasady oparte zostały na średniowiecznych realiach. Na wstępie chcielibyśmy zaznaczyć, że gra przeznaczona jest zarówno dla zwolenników rozgrywek strategicznych (pierwsze cztery scenariusze), jak i dla miłośników świata fantasy. W niniejszym zeszycie zawarto wszystkie przepisy, charakterystyki dowódców, scenariusze wraz z opowiadaniem, które tworzą fantastyczny świat w którym przyjdzie walczyć stając po stronie ludzi księżycy, powstańców, najemników itd.. Całość zeszytu podzielona została na trzy części:

I Melthoen (zasady ogólne)

Znajdziesz tu wyjaśnienie wszelkich reguł według, których toczyć będziesz batalie. Niech nie zrazi Cię różnorodność przepisów i paragrafów. Zapewniamy, że sama gra jest stosunkowo prosta, chociaż swoim zasięgiem tematycznym obejmuje wiele rozwiązań, które nie zawsze muszą wystąpić w trakcie rozgrywki.

II Magia

Jeżeli po rozegraniu pierwszych czterech scenariuszy zechcesz spróbować sił w trudnych do przewidzenia wydarzeniach „Potyczki nad strumieniem” zapoznaj się z dodatkowymi zasadami. Specjalne reguły wprowadzą Cię w świat Fantasy, gdzie walczących wspiera magia. Armia szkieletów siejąca strach w oddziałach ludzi, czeka na Twoje rozkazy...

III Scenariusze

Zależnie od zaleceń rozgrywanego scenariusza znajdziesz tutaj karty punktowe występujących w grze oddziałów. Wskazane cele określają warunki zwycięstwa. Zamieszczone obok krótkie opowiadania mają uzasadnić celowość Twoich działań, niezależnie od faktu kogo będziesz reprezentował w rozgrywce.

1.0 Rekwizyty

1.1 Plansza

Plansza przedstawia wioskę Melthoen położoną na południowy wschód od zniszczonego księżęcego miasta Erherburg. Dwadzieścia osiem zabudowań, trzy wieże, klasztor i świątynia symbolizują konkretne budynki. Po prawej stronie mapy zamieszczono tor etapów, tabelę faz oraz różę wiatrów. Ukształtowanie terenu wyjaśnione zostało w legendzie mapy. Plansza podzielona została na hekсы (dalej nazywane polami). Każde pole opisane zostało przez dwie współrzędne, aby ułatwić graczom zapisanie pozycji i odłożenie rozgrywki na inny czas.

Przykładowo klasztor znajduje się na polu o współrzędnych A14-B29.

Każde zabudowanie posiada swoje ściśle określone cechy:

Apr /aprowizacja/ - informuje ile oddziałów może zmieścić się na danym polu, np. Apr - 2 oddziały, określa, że w danym zabudowaniu mogą przebywać maksymalnie dwa oddziały.
Mod /modyfikacje/ - współczynnik ten dodaje się do siły oddziałów broniących się w zabudowaniach przy rozstrzygnięciu starć.

Przykład:

Oddział o sile 10 PS broni się w zabudowaniach o Mod +4 PS, co po zsumowaniu daje ostateczną wartość siły broniącego się oddziału, to jest $10 + 4 = 14$ PS.

Zab.mur, **Zab.drew.** - informuje graczy z jakiego budulca zostały wykonane zabudowania (odpowiednio; Zabudowania murywane, Zabudowania drewniane). Wyżej wymienione współczynniki charakteryzują wszystkie zabudowania występujące na planszy.

1.11 Charakterystyki zabudowań

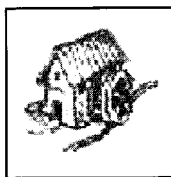
Dom Fanriego

Apr 2 oddz.
Mod +3 PS
Zab.drew.



Młyn

Apr 2 oddz.
Mod +5 PS
Zab.drew.



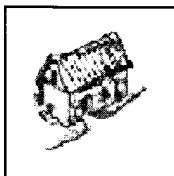
Chata Tomskich

Apr 2 oddz.
Mod +4 PS
Zab.drew.



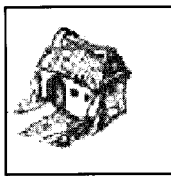
Stajnia

Apr 2 oddz.
Mod +3 PS
Zab.drew.



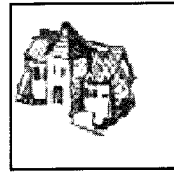
Chałupa Kurtha

Apr 2 oddz.
Mod +3 PS
Zab.drew.



Ratusz

Apr 3 oddz.
Mod +6 PS
Zab.mur.



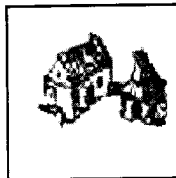
Dom Mc Faarta

Apr 3 oddz.
Mod +6 PS
Zab.mur.



Dom karczmarza

Apr 2 oddz.
Mod +3 PS
Zab.drew.



Zgliszcza domu szewca

Apr 2 oddz.
Mod +2 PS
Zab.drew.



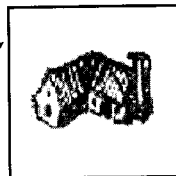
Chata Turih

Apr 2 oddz.
Mod +2 PS
Zab.drew.



Karczma „Złoty Kufel”

Apr 3 oddz.
Mod +4 PS
Zab.drew.



Zgliszcza domu garnarza

Apr 2 oddz.
Mod +3 PS
Zab.drew.



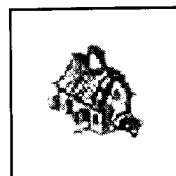
Wędzarnia

Apr 2 oddz.
Mod +4 PS
Zab.drew.



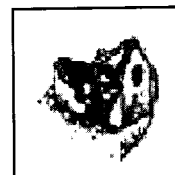
Stajnia przy karczmie

Apr 3 oddz.
Mod +4 PS
Zab.drew.



Zgliszcza domu kołodzieja

Apr 2 oddz.
Mod +4 PS
Zab.drew.



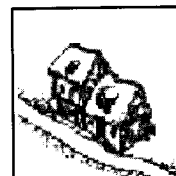
Wiatrak

Apr 4 oddz.
Mod +7 PS
Zab.drew.



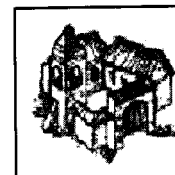
Czeladnicy pocztowi

Apr 3 oddz.
Mod +4 PS
Zab.drew.



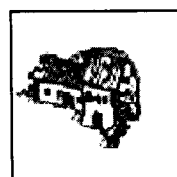
Klasztor

Apr 5 oddz.
Mod +12 PS
Zab.mur.



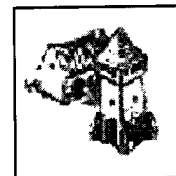
Dom Styczki

Apr 2 oddz.
Mod +4 PS
Zab.drew.



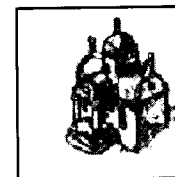
Poczta Kurierska

Apr 3 oddz.
Mod +9 PS
Zab.mur.



Świątynia Gaheri

Apr 5 oddz.
Mod +11 PS
Zab.mur.



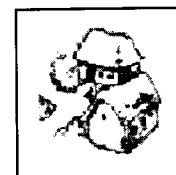
Czeladnicy

Apr 2 oddz.
Mod +3 PS
Zab.drew.



Dom Frecków

Apr 2 oddz.
Mod +2 PS
Zab.drew.



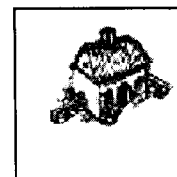
Wieża Morth

Apr 5 oddz.
Mod +10 PS
Zab.mur.



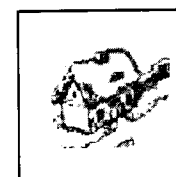
Stajnia Pachołków

Apr 2 oddz.
Mod +4 PS
Zab.drew.



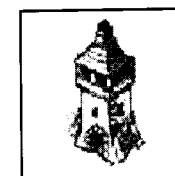
Dom Cornaka

Apr 2 oddz.
Mod +3 PS
Zab.drew.



Wieża Fäär

Apr 5 oddz.
Mod +11 PS
Zab.mur.



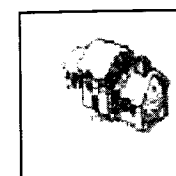
Dom Pachołków

Apr 2 oddz.
Mod +3 PS
Zab.drew.



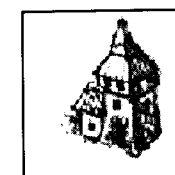
Dom Melków

Apr 3 oddz.
Mod +4 PS
Zab.drew.



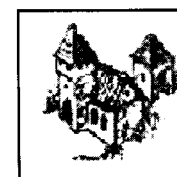
Wieża Ulgor

Apr 5 oddz.
Mod +10 PS
Zab.mur.



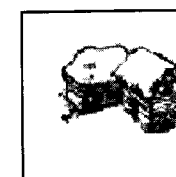
Dwór Lathosa

Apr 3 oddz.
Mod +6 PS
Zab.mur.



Znachor

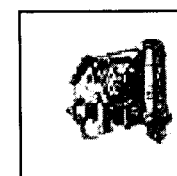
Apr 2 oddz.
Mod +2 PS
Zab.drew.



1.2 Skala gry
Každy heks odpowiada około 50 metrom terenu. Jeden oddział liczy 50 żołnierzy. Jeden etap gry to 15 minut realnego czasu.

Kuźnia

Apr 2 oddz.
Mod +4 PS
Zab.mur.

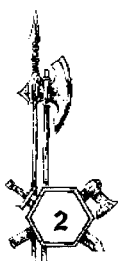


Magazyn Znachora

Apr 2 oddz.
Mod +5 PS
Zab.drew.



1.3 Rzuty kostkami
Do zestawu gry dołączona została kostka dziesiętna, dalej nazywana skrótowo K10. W trakcie rozgrywki gracze będą zmuszeni wykonywać dwa rodzaje rzutów:
- K10 - zwyczajny rzut kostką dziesiętną,
- K100 - wykonywany jest w sytuacjach kiedy wymagane jest otrzymanie wyniku procentowego



towego (np.: rzuty na wytrzymałość oddziałów, lub ich lojalność itd.). Najlepszym rozwiązaniem byłoby stworzenie kostki stuściennej, ale dla potrzeb gry wystarczy jeśli gracze będą rzucali dwa razy K10. Wynik pierwszego rzutu będzie odpowiadał wartości „dziesiątek”, drugi rzut „jedności”. Po zsumowaniu dwóch rzutów otrzymamy wynik jak z rzutu K100.

Przykład:

Rzut pierwszy „dziesiątek”, 3 = 30, rzut drugi „jedności”, 5 = 05 - po zsumowaniu 35.

Rzut pierwszy „dziesiątek”, 0 = 00, rzut drugi „jedności”, 8 = 08 - po zsumowaniu 08.

W sytuacji gdy na obu kostkach wypadnie zero, będzie to oznaczać wynik 100.

1.4 Żetony

Do przepisów i mapy gry dołączone zostały karty z żetonami. Przed rozpoczęciem rozgrywki należy starannie skleić ze sobą rewersy i awersy żetonów, a następnie porozcinać je według wyznaczonych linii.

Ikony żetonów przedstawiają formacje występujące w grze. W lewym górnym rogu widnieje liczba porządkowa pomocna przy odróżnieniu konkretnego oddziału od innych jednostek tej samej formacji.

1.5 Karty Punktowe

[1.51] Podane przy charakterystyce oddziałów Punkty siły (PS), oznaczają jedynie początkową ich wartość. W trakcie gry oddziały na skutek strat bojowych zmniejszają swoją siłę (patrz - „Walka”, „Szarża”, „Ostrzał”). Uwzględnienie strat polega na odejmowaniu PS od aktualnej siły oddziałów. Na początku gry wszystkie oddziały posiadają PS wskazane przy scenariuszach. Do aktualizowania faktycznych stanów służą wydrukowane Karty Punktowe.

[1.52] Oddziały, które utraciły wszystkie PS są eliminowane z gry.

[1.53] Większość oddziałów (zwłaszcza strony książęcej) przypisana jest większym jednostkom organizacyjnym - regimentom. Obecność danego oddziału w regimencie zaznaczona jest poprzez umieszczenie jego danych pod numerem regimentu przy opisie scenariusza.

[1.54] Na Kartę Punktową należy także nanieść imiona i wartości współczynników dowódców występujących w grze.

1.6 Charakterystyki oddziałów

Gwardia piesza:
Siła: 12 Ruch: 4
Odporność:
strzały z łuku, proca -3,
bełty z kuszy, oszczep -1.



Gwardia konna:
Siła: 9 Ruch: 9
Odporność:
strzały z łuku, proca -2,
bełty z kuszy, oszczep -1.



Ciężka piechota:
Siła: 12 Ruch: 4
Odporność:
strzały z łuku, proca -2,
bełty z kuszy, oszczep -1.



Ciężka jazda:
Siła: 9 Ruch: 9
Odporność:
strzały z łuku, proca -2,
bełty z kuszy, oszczep -1.



Pikiniery:
Siła: 9 Ruch: 4
Szarżowany oddział pikinierów zwiększa swoją siłę trzykrotnie. Broniący się pikiniery do swojej siły zawsze dodają jeden punkt.



Kusznicy:
Siła: 6 Ruch: 5



Najemnicy:
Siła: 10 Ruch: 5



Lekka jazda:
Siła: 6 Ruch: 12



Lekka piechota:
Siła: 6 Ruch: 6



Barbarzyńcy:
Siła: 6 Ruch: 6
Barbarzyńcy podczas szarżowniczych ataków mnożą swoją siłę dwukrotnie.



Oszczepnicy:
Siła: 5 Ruch: 6



Łucznicy:
Siła: 4 Ruch: 6



Procarze:
Siła: 3 Ruch: 6



Hołota:
Siła: 4 Ruch: 6



2.0 Etapy

2.1 Zasady ogólne

Batalie o Melthoen rozgrywane są w cyklach zwanych etapami. Każdy etap odpowiada 15 minutom realnego czasu. Na planszę naniesiono tor etapów, który służy do zaznaczania upływającego czasu gry (mierzonego w etapach). Aby zachować pewien porządek, wszystkie czynności dokonywane w danym etapie podzielone zostały na osiem faz. Dany etap uważa się za zakończony, gdy zostaną wykonane wszystkie czynności przypisane fazom 1-8. Po zakończeniu etapu, żeton pomocniczy „Etapy” przesuwamy po torze etapów o jedną pozycję. Gracze kontynuują grę od pierwszej fazy następnego etapu.

2.2 Fazy

Podczas niżej wymienionych faz gracze mogą wykonać tylko ściśle określone czynności. Fazy muszą być wykonywane kolejno, a pominięcie jednej z nich możliwe jest tylko za zgodą obydwóch graczy.

[2.21] W grze „Melthoen” nie ma dwóch stałych przeciwników. Zależnie od zaleceń danego scenariusza gracze mogą reprezentować np.: spiskowców, chłopów czy też żołnierzy książęcych. Dlatego też przy opisie faz użyto określeń „gracz 1” lub „gracz 2”. Kwestia zaś, który z graczy będzie pierwszy wykonywał ruch zostaje rozstrzygnięta przy podziale ról rozgrywanego scenariusza.

Faza I - Ruch oddziałów gracza 1

Gracz może poruszyć dowolną ilość własnych oddziałów w wybranym kierunku na odległość ograniczoną przez ich ruchliwość. W trakcie tej fazy, oddziały: łuczników, kuszników, oszczepników i procarzy kosztem 3 punktów ruchu mogą ostrzelać przeciwnika (patrz - 15.0). Jazda przy spełnieniu wszystkich zasad (patrz - 14.0) może próbować przeprowadzić szarżę. Na początku tej fazy przybywają na planszę posiłki dla gracza 1.

Faza II - Atak oddziałów gracza 1

Podczas tej fazy oddziały gracza 1 mogą zaatakować wręcz wszystkie wrogie oddziały znajdujące się w ich strefach kontroli lub na sąsiednich polach (np.: w wieżach).

Faza III - Reorganizacja wojsk gracza 1

Wszystkie oddziały wojsk gracza 1 nie przebywające we wrogiej strefie kontroli, a będące w stanie rozproszenia lub paniki mogą próbować zreorganizować się. Dla zdeorganizowanych oddziałów pozostających na sąsiednim polu względem przeciwnika, które nie zdołały zebrać się, przeprowadza się procedurę sprawdzającą ich lojalność (patrz - 23.0).

Faza IV - Ogień

W tej fazie ogień płonący na różnych obiektach może rozprzestrzeniać się zgodnie z zasadami opisanymi w punkcie 17.3. Na pola wygaszone (pola na których w poprzednim etapie płonął ogień) nakładany jest żeton „zgliszcza”.

Faza V - Ruch oddziałów gracza 2

Analogicznie do Fazy I.

Faza VI - Atak oddziałów gracza 2

Analogicznie do Fazy II.



Faza VII - Reorganizacja wojsk gracza 2

Analogicznie do Fazy III.

Faza VIII - Ogień

Analogicznie do Fazy IV.

3.0 Ruch

3.1 Zasady ogólne

Podczas faz ruchu gracze mogą przesunąć dowolną ilość jednostek w wybranych przez siebie kierunkach, na odległość ograniczoną limitem punktów ruchu (dalej nazywanymi PR). Każdy oddział posiada ściśle określony limit PR (patrz - 1.6). Wchodząc na pole oddział wydaje PR, a jego dalsze przemieszczenie możliwe jest aż do chwili wyczerpania całego limitu PR.

[3.11] Podczas poruszania się oddziałów należy przestrzegać następujących zasad;

- oddział nie może zużyć więcej PR niż wynosi jego ruchliwość,
- oddział nie musi zużyć całego limitu PR,
- PR nie wykorzystane w jednym etapie nie mogą być przenoszone do następnego,
- oddział nie może wejść na pole na które brakuje mu PR (np. tabory nie mogą wejść na pole po zboczu),
- niewykorzystanych PR nie można przekazywać innym oddziałom,
- oddział nie może przejść przez pole zajmowane przez wrogi oddział,
- oddział nie może przejść przez pole zajmowane przez oddział sojusznicy (wyjątek - patrz. 7.0),
- jednostki muszą poruszać się ruchem ciągłym, niedozwolone jest przeskakiwanie z pola początkowego na docelowe,
- po oderwaniu ręki od poruszanej jednostki, ruch uważa się za zakończony - każda zmiana wykonanego ruchu możliwa jest tylko za zgodą przeciwnika,
- oddziały wchodzące we wrogą strefę kontroli muszą zatrzymać się,
- oddziały znajdujące się we wrogiej strefie kontroli mogą ją opuścić (bez prawa wejścia w tej fazie, w strefę kontroli jakiegokolwiek oddziału przeciwnika) lub przesunąć się w niej o jedno pole.

3.2 Wpływ terenu na ruch

[3.21] Każdy oddział wchodząc na teren czysty wydaje 1 PR.

[3.22] Oddziały piechoty wydają dodatkowo 1 PR poruszając się po polu z innym rodzajem terenu (las, bagna, zbocze).

[3.23] Oddziały jazdy wydają dodatkowo 2 PR poruszając się po polu z innym rodzajem terenu (las, bagna, zbocze).

[3.24] Za przekroczenie strumienia, jazda wydaje +5 PR, zaś piechota +2 PR.

[3.25] Wpływ terenu na ruch kumuluje się, np.: oddział jazdy przekraczający strumień wchodząc po zboczu na wzgórze z lasem, wydaje odpowiednio 1 PR (za wejście na pole) + 5 PR (za strumień) + 2 PR (za wzgórze) i 2 PR (za las), czyli łącznie 10 PR (1+5+2+2=10).

[3.26] Oddziały poruszając się po ścieżce wydają tylko 1 PR bez względu na rodzaj terenu występujący na danym polu.

[3.27] Oddziały poruszające się po drodze wydają 1/2 PR bez względu na rodzaj terenu.

[3.28] Oddziały wchodzące z boku na pole ze ścieżką lub drogą wydają PR zależnie od terenu po jakim biegnie ścieżka lub droga. Dopiero koszt wejścia na następne pole, jeśli oddział porusza się po drodze lub ścieżce wynosi odpowiednio 1/2 PR lub 1 PR.

[3.29] Nie wolno wchodzić na pola z jeziorami.

3.3 Ostrzał a ruch

W trakcie własnej fazy ruchu oddziały strzeleckie mogą kosztem 3 PR ostrzelać przeciwnika (PATRZ „OSTRZAŁ”). Ostrzał traktowany jest jako część ruchu - dlatego, po oddaniu salwy oddział (jeżeli ma jeszcze PR) może kontynuować ruch aż do wyczerpania limitu PR.

3.4 Szarża a ruch

Szarża wykonywana jest w trakcie własnej fazy ruchu przy spełnieniu zasad pozwalających na jej przeprowadzenie (patrz „SZARŻA”). Szarża traktowana jest jako część ruchu - dlatego, po wykonaniu jej oddział (jeżeli ma jeszcze PR) może kontynuować ruch aż do wyczerpania limitu PR.

3.5 Podpalenie a ruch

W trakcie ruchu można próbować kosztem 4 PR podpalić tereny wymienione w punkcie 17.0. Próba podpalenia traktowana jest jako część ruchu - dlatego, po wykonaniu jej oddział (jeżeli ma jeszcze PR) może kontynuować ruch aż do wyczerpania limitu PR.

3.6 Zasady dodatkowe

[3.61] Oddziały ciężkiej jazdy były mało zwrotne, dlatego też poruszając się nie można nimi wykonywać zbyt ostrych zakrętów, ograniczając je do 60 stopni.

[3.62] Oddziały będące w panice muszą poruszać się według zasad podanych w rozdziale 23.2.

4.0 Bagna

[4.01] Jeżeli jakiegokolwiek oddział Gwardii, Ciężkiej Jazdy, lub Ciężkiej Piechoty wejdzie na pole z bagnetem należy sprawdzić czy oddział nie poniesie strat. W tym celu należy rzucić K10, jeśli:

a) wymienione oddziały poruszały się po ścieżce wyrzucenie 10 oczek oznacza, że oddział poniósł jakieś straty (patrz - punkt 4.02),

b) wymienione oddziały nie poruszały się po ścieżce, wyrzucenie 7,8,9 lub 10 oczek oznacza, że oddział poniósł jakieś straty (patrz - punkt 4.02).

[4.02] Wysokość strat sprawdza się w następujący sposób:

a) gracz ponownie rzuca K10 i odczytuje wynik z tabeli „Bagna” na przecięciu się rzędu odpowiadającego rodzajowi oddziału i kolumny zgodnej z liczbą wyrzuconą na kostce,

b) liczby naniesione w tabeli oznaczają ile PR stracił przechodzący przez bagna oddział.

[4.03] Wymienione wyżej oddziały poruszając się w taborach nie ponoszą strat na bagnach.

[4.04] Ewentualność poniesienia strat należy sprawdzać zaraz po wejściu na każde pole bagien.

5.0 Pogoda

5.1 Zasady ogólne

Na przebieg bitwy, oprócz wielu rozmaitych elementów zależnych od walczących oddziałów, genialności ich dowódców, niebagatelny wpływ miała pogoda. Zależnie od niej, poszczególne formacje zyskują lub też tracą wiele ze swojej bojowej wartości. W grze uwzględniono jedynie podstawowe jej uwarunkowania. Przed przystąpieniem do rozgrywki gracze muszą ustalić jaka pogoda panuje w chwili rozpoczęcia działań (o ile pogoda nie jest określona w scenariuszu). W tym celu jeden z graczy rzuca K100 i odczytuje wynik z poniższego zestawienia:

- jeżeli rozgrywka rozpoczyna się o 8.00;

01 - 25 mgła,
26 - 30 burza,
31 - 37 ulewa,
38 - 49 mżawka,
50 - 60 zachmurzenie,
61 - 00 pogodnie.

- jeżeli rozgrywka rozpoczyna się o 10.00;

01 - 05 mgła,
06 - 10 burza,
11 - 20 ulewa,
21 - 30 mżawka,
31 - 45 zachmurzenie,
46 - 89 pogodnie,
90 - 00 upał.

- jeżeli rozgrywka rozpoczyna się o 12.00;

01 - 05 burza,
06 - 15 ulewa,
16 - 25 mżawka,
26 - 32 zachmurzenie,
33 - 75 pogodnie,
76 - 90 upał,
91 - 00 żar.

- jeżeli rozgrywka rozpoczyna się o 14.00;

01 - 05 burza,
06 - 10 ulewa,
11 - 20 mżawka,
21 - 27 zachmurzenie,
28 - 65 pogodnie,
66 - 85 upał,
86 - 00 żar.

- jeżeli rozgrywka rozpoczyna się o 16.00;

01 - 10 burza,
11 - 20 ulewa,
21 - 30 mżawka,
31 - 40 zachmurzenie,
41 - 85 pogodnie,
86 - 97 upał,
98 - 00 żar.

5.2 Zmiana pogody

[5.21] W trakcie rozgrywki pogoda może ulegać zmianie. Co godzinę (4 etapy), jeden z graczy rzuca K10. Wynik:

1, 2 lub 3 oczka - oznacza pogorszenie się pogody,
4, 5, 6, 7 - pogoda pozostaje bez zmian,
8, 9, 10 - przynosi jej poprawę.

[5.22] Zmiana pogody polega na przesunięciu się na podanym poniżej torze jej uwarunkowań w lewo lub w prawo (poprawa lub pogorszenie pogody);

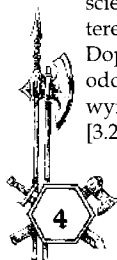
żar ← upał ← pogodnie ← zachmurzenie ← mżawka
← ulewa ← burza ← nawałnica ← tornado

[5.23] Pogoda zmienia się o etap później po wykonanym rzucie, tak aby obydwóm graczom dać równe szanse przygotowania odpowiedniej taktyki.

[5.24] Jeżeli na początku gry występowała mgła, przy zmianie pogody należy rzucić ponownie K100, aby określić pogodę.

5.3 Wpływ pogody na rozgrywkę:

Tornado - na polu bitwy szaleje tornado. Wszelka widoczność zmniejsza się do 1 pola. Ruchliwość oddziałów ograniczona jest do 1 pola, ale określana w sposób losowy. Jeżeli gracz zdecyduje się poruszyć oddział, musi wykonać rzut na wiatr (za pomocą róży wiatrów odczytując wynik) i po uzyskaniu wyniku przemieszcza oddział na wskazane pole. Jeżeli w myśl zasad oddział miałby wejść na zakazane dla siebie pole (mury, od-



dział przeciwnika lub sojusznicy) jest on automatycznie eliminowany. Oddziały przebywające we wrogich strefach kontroli nie uczestniczą w starciach, ostrzał jest zakazany, a szarża jest niemożliwa do wykonania.

Nawałnica - nad walczącymi rozpełta się nawałnica. Widoczność wzrokowa sięga dwóch pól, zaś rozpoznawcza tylko jednego. Ruch wszelkich oddziałów ogranicza się do jednego pola. Walka jest możliwa, jednak przed jej rozstrzygnięciem obydwa gracze rzucają kostką i porównują rezultaty. Ten z graczy, który wyrzucił więcej osiągnął zaskoczenie i korzysta z następujących modyfikacji:

- jeżeli był on słabszy od przeciwnika, przyjmuje się, że siły graczy się wyrównują,
- jeżeli siły były równe dodaje on sobie 5 PS,
- jeżeli był silniejszy dodaje 10 PS.

W trakcie nawałnicy ostrzał jest zakazany, a szarża niemożliwa do wykonania.

Burza - silne wyładowania atmosferyczne oraz lejący się strumieniami deszcz ograniczają widoczność wzrokową do 4 pól, zaś rozpoznawczą do 2 pól. Ruchliwość jednostek pieszych zmniejsza się o połowę, zaś jazdy o 2/3. W czasie burzy każdy oddział, który przegra walkę musi wykonać rzut na wytrzymałość nawet w przypadku przegrania walki z rezultatem A1/B1, A2/B2 oraz przy WS. Nieudana próba powoduje, że oddział ulega rozbiciu (jeżeli był już rozbity - ulega panice). Ostrzał jest zakazany.

Ulewa - silne opady deszczu ograniczają widoczność wzrokową do sześciu pól, zaś rozpoznawczą do trzech pól. Ruchliwość oddziałów zmniejszona jest o połowę. Oddziały holoty, procarzy, oszczepników, łuczników, barbarzyńców, lekkiej piechoty i jazdy - mnożą swoją siłę w obronie dwukrotnie, kusznicy, pikierzy, najemnicy, ciężka piechota i jazda - półtora raza. Ostrzał jest możliwy do przeprowadzenia najdalej na odległość 3 pól z ujemną modyfikacją - 3 punkty od rzutu. Szarża jest możliwa do wykonania lecz niewątpliwie sformułowana (zachowanie odpowiedzialnej ostrożności).

Mgła - nieprzenikniona gęsta mgła okrywa pole bitwy ograniczając wszelką widoczność do jednego pola. Ruchliwość oddziałów nie ulega zmianie. Podczas mgły walka odbywa się bez żadnych modyfikacji, z tym, że atakujący musi uwzględnić dodatkowe utrudnienie, iż podczas mgły trudniej "złapać" wspólnie atak sojusznicznych jednostek. Jeżeli ataku nie wspiera dowódca, obrońca może zostać zaatakowany tylko przez jeden wrogi oddział, pozostałe jednostki nie uczestniczą w tej fazie w walce. Szarża jest zakazana. Ostrzał możliwy jest tylko na odległość jednego pola z modyfikacją -3 od rzutu.

Mżawka - drobny deszcz, zmniejsza ruchliwość piechoty o 1 PR, jazdy o 2 PR. Widoczność wzrokowa sięga 8 pól, rozpoznawcza 4 pól. Walka odbywa się na normalnych zasadach, z tym że oddziały broniące się dodają do swojej siły 2 PS. Ostrzał jest możliwy do przeprowadzenia z ujemną modyfikacją -1 punkt od rzutu. Szarża jest dozwolona.

Zachmurzenie - słońce skryte za ciemnymi chmurami bezskutecznie próbuje przebić ich osłonę. Widoczność wzrokowa sięga 9 pól, zaś rozpoznawcza 5 pól. Pogoda nie ma żadnego dodatkowego wpływu na walkę.

Pogodnie - optymalne warunki. Widoczność wzrokowa sięga 10 pól, zaś rozpoznawcza 5 pól. Pogoda nie ma żadnego wpływu na walkę.

Upał - palące promienie słońca sprawiają, że oddziały walczące w otwartym polu narażone są na zmęczenie. Oddziały rozpoczynające ruch z terenu czystego lub zbóż posiadają połowę punktów ruchu. Widoczność wzrokowa - 12 pól, rozpoznawcza - 6 pól.

Zar - temperatura w granicach 35-50 w cieniu wydatnie świadczy o warunkach panujących na polu bitwy. Widoczność wzrokowa sięga 8 pól, zaś rozpoznawcza 4 pól. Oddziały rozpoczynające ruch z terenu niezacienionego zmniejszają swoją ruchliwość o połowę. Oddziały ciężkiej piechoty, jazdy i pikinierów walczą w otwartym terenie połową swojej siły.

6.0 Strefa Kontroli

6.1 Zasady ogólne

[6.11] Przez strefę kontroli należy rozumieć sześć sąsiednich pól otaczających oddział.

Strefę kontroli posiadają wszystkie oddziały w każdym momencie gry (wyjątek - patrz „POGODA”, „DEZORGANIZACJA”, „MAGIA”).

[6.12] Strefy kontroli nie posiadają wodzowie, chorągwie, taboru.

[6.13] Wzajemne nakładanie się wrogich stref kontroli nie ma żadnego znaczenia.

[6.14] Obecność oddziału sojuszniczego na heksie nie neutralizuje wrogiej strefy kontroli.

[6.15] Strefa kontroli nie ma żadnego wpływu na oddziały sojusznicze.

[6.16] Oddziały przebywające w wieży, Klasztorze, Świątyni nie podlegają wpływowi wrogiej strefy kontroli.

[6.17] Oddziały będące obok wieży, Klasztoru, Świątyni nie posiadają w swojej strefie kontroli oddziałów przebywających w ich wnętrzu.

[6.18] Oddziały będące w wieży, Klasztorze, Świątyni posiadają pełną strefę kontroli.

6.2 Wpływ strefy kontroli na ruch

[6.21] W fazie ruchu oddział po wejściu we wrogą strefę kontroli musi natychmiast zatrzymać się, bez względu na posiadaną ilość PR.

[6.22] Oddział wchodzący we wrogą strefę kontroli nie ponosi żadnych dodatkowych kosztów w PR (wyjątek - patrz 14.0).

[6.23] Jeżeli na początku ruchu oddział przebywał we wrogiej strefie kontroli może ją opuścić, jednak w danej fazie ruchu nie może on już ponownie wejść we wrogą strefę kontroli.

[6.24] Oddział przebywający na początku swojej fazy ruchu we wrogiej strefie kontroli, może się w niej przemieścić tylko o jedno pole (kosztem wszystkich punktów ruchu). W takim przypadku może on wejść równocześnie w strefę innego wrogiego oddziału pod warunkiem jednak, że obie jednostki przeciwnika w danej chwili sąsiadują ze sobą.

6.3 Wpływ strefy kontroli na oddział

[6.31] Oddziały rozproszone i spanikowane nie mogą dobrowolnie wejść we wrogą strefę kontroli, jednak mogą się w niej przemieścić.

[6.32] Tylko oddziały nieprzebywające we wrogiej strefie kontroli mogą próbować reorganizować się (uwaga: oddziały będące w wieży, świątyni lub klasztorze mogą reorganizować się mimo obecności wrogich jednostek na sąsiednich polach).

[6.33] Oddziały łuczników, kuszników, procarzy, będąc na początku danej fazy ruchu we wrogiej strefie kontroli nie mogą w tej fazie przeprowadzić ostrzału (wyjątek od tej zasady stanowią oszczepnicy, przestrzegając zasady z punktu 15.1).

[6.34] Jedynie oszczepnicy mogą obrzucać oddział przeciwnika, który przebywa w strefie kontroli sojuszniczego oddziału.

7.0 Stosy

7.1 Tworzenie stosów

[7.11] W grze „Melthoen” zajmowanie pola przez więcej niż jeden oddział możliwe jest tylko w terenie zabudowanym i w taborach. Na każdym innym terenie jedno pole zajmować może tylko jeden oddział.

[7.12] Każde zabudowanie w swojej charakterystyce zawiera opis informujący ile oddziałów może w nim przebywać.

[7.13] W zdewastowanych budynkach przebywać może tylko jeden oddział.

[7.14] Oddziały jazdy w zabudowaniach liczone są podwójnie (tak więc, np.: w budynku mogącym zmieścić dwa oddziały może przebywać tylko jeden oddział jazdy).

[7.15] Zetony przedstawiające dowódców oraz chorągwie nie są traktowane jako oddziały i mogą zajmować pole razem z innymi oddziałami na dowolnym terenie.

8.0 Walka wręcz

8.1 Zasady ogólne

[8.11] Walka wręcz rozstrzygana jest tylko w fazach walki.

[8.12] Gracz którego rozgrywana jest faza walki nazywany jest dalej atakującym, zaś jego przeciwnik obrońcą.

[8.13] Faza walki wręcz składa się z szeregu starć rozgrywanych osobno.

[8.14] Kolejność rozstrzygania starć ustala atakujący.

[8.15] W starciach muszą uczestniczyć oddziały przebywające względem siebie na sąsiednich polach (wyjątek - patrz: 8.2).

[8.16] Oddziały chociaż jednego z graczy muszą przebywać na jednym polu.

[8.17] Oddziały przebywające na jednym polu (np. w wieży) walczą jako jedna całość i nie jest możliwe rozdzielanie tych sił na kilka różnych starć.

[8.18] Jeden oddział w fazie walki może być atakowany tylko raz.

[8.19] Jeden oddział może atakować tylko jeden raz na jedną fazę (wyjątek - patrz: 14.0).

8.2 Angażowanie

[8.21] Jeżeli atakujący przebywa w terenie, który względem przeciwnika dawałby mu modyfikacje, gdyby to on był obrońcą (patrz: 9.0), może on go nie atakować (wyjątek od punktu 8.15). Uznaje się, że w takiej sytuacji angażuje on wroga.

[8.22] Nie można zaangażować tych jednostek wroga, które będą zaatakowane przez inne sojusznicze oddziały (wyjątek - patrz: 8.72).

[8.23] Przy spełnieniu założenia z punktu 8.7 oddział może zaangażować jednego przeciwnika, mimo iż ten mógłby być zaatakowany przez sojusznicze jednostki tylko wtedy gdy jest to jedyny możliwy do zaangażowania przeciwnik w tym starciu.

[8.24] Jeżeli spełnione zostaną założenia z punktu 8.21 to jeden oddział może wiązać wiele oddziałów przebywających w jego strefie kontroli.

Przykład:

Oddział, który jest w zaroślach nie musi atakować oddziałów przeciwnika przebywających w zabudowaniu albowiem gdyby to on się bronił korzystałby z modyfikacji za zarośla.



[8.25] Jeżeli chociaż jeden z broniących się oddziałów przebywa na tym samym terenie co atakujący, to nie może przeprowadzić angażowania (zasada ta nie dotyczy zabudowań).

[8.26] Oddział zaangażowany nie musi już być atakowany przez inne oddziały.

8.3 Procedura rozstrzygnięcia starć

- gracze sumują PS walczących w starciu oddziałów,
- obrońca dodaje modyfikacje punktowe za walkę w korzystnym terenie,
- gracze ustalają różnicę sił walczących,
- atakujący rzuca K10 i odczytuje wynik starcia z tabeli „Walka” na przecięciu rzędu odpowiadającemu wynikowi na kostce i kolumny zgodnej z różnicą sił,
- efekty walki wprowadza się natychmiast do gry,
- jeżeli oddział przegrał walkę, może próbować utrzymać (patrz - 13.0) się na polu kosztem pełnych strat,
- jeżeli oddział, który przegrał wycofa się, zwycięzca może wykonać pościg.

8.4 Efekty starcia

WS - Wzajemne Straty, żadna ze stron nie uzyskała przewagi, obie tracą w walce po 1 PS,
B1/A1 - Broniący/Atakujący, zmuszony jest do wycofania się o jedno pole,
B2/A2 - Broniący/Atakujący, zmuszony jest do wycofania się o dwa pola,
B3/A3 - Broniący/Atakujący, zmuszony jest do wycofania się o trzy pola,
B4/A4 - Broniący/Atakujący, zmuszony jest do wycofania się o cztery pola,
B5/A5 - Broniący/Atakujący, zmuszony jest do wycofania się o pięć pól,
B6/A6 - Broniący/Atakujący, zmuszony jest do wycofania się o sześć pól.

[8.41] Jeżeli przegrana strona wycofa się, ponosi straty w wysokości odpowiadającej połowie wartości wyniku walki, np.: rezultat B4 oznacza, że broniący się wycofują się o cztery pola i traci 2 PS ($4/2=2$). Wszelkie ułamki zaokrąglane są do dołu.

[8.42] Jeżeli oddział mimo przegrania starcia zdoła utrzymać się na polu (patrz - 13.0) ponosi on pełne straty, to jest w razie rezultatu B4, 4 PS.

[8.43] W razie rezultatu B3/A3 lub B4/A4 nie zależnie od decyzji gracza o wytrwaniu na polu należy sprawdzić wytrzymałość przegranego oddziału na ten wynik walki. W razie nieudanego rzutu oddział ulega rozproszeniu.

[8.44] W razie rezultatu B5/A5 lub B6/A6 nie zależnie od decyzji gracza o wytrwaniu na polu należy sprawdzić wytrzymałość przegranego oddziału na ten wynik walki. W razie nieudanego rzutu oddział ulega panice.

[8.45] Jeżeli oddział walczył w wieży, Klasztorze lub Świątyni może się nie wycofywać mimo niekorzystnego wyniku walki tracąc tylko połowę strat (patrz:9.2).

9.0 Wpływ terenu na walkę

9.1 Modyfikacje

[9.11] Wpływ terenu na walkę uwzględnia się przy rozstrzygnięciu starć, poprzez dodanie do PS broniącego się poniższych modyfikacji:

- +1 PS za obronę w zaroślach,
- +1 PS za obronę w Kamiennym Kręgu, przy Grobowcu Bohatera, przy Świętym Drzewie,
- +3 PS za obronę pozycji położonej wyżej od przeciwnika (zбочce pod górę),
- +3 PS za obronę w lesie,
- +6 PS za obronę na bagnach,
- +6 PS za obronę za strumieniem,

g) w zabudowaniach, wieżach, Klasztorze, Świątyni dodaje się konkretne modyfikacje przypisane każdemu z nich osobno (patrz - „Charakterystyka zabudowań”),

h) teren spalony lub zdewastowany ma modyfikację zmniejszoną o połowę (ułamki zaokrąglane się do dołu).

[9.12] Jeżeli chociaż jeden z atakujących oddziałów przebywa w tym samym terenie co broniący się, to obrońca nie korzysta z modyfikacji terenowych (wyjątek patrz: 9.14).

Przykład: Jeżeli atakujący i broniący się walczą w lesie to obrońcy nie przysługują modyfikacja +3 PS za obronę w lesie.

[9.13] Jeżeli chociaż jeden oddział nie atakuje przez przeszkodę w postaci strumienia, lub wzniesienia modyfikacje za ten teren nie są uwzględniane.

[9.14] Uwzględniając fakt, że zabudowania w wiosce oddalone są od siebie i walka o każdy budynek jest właściwie osobnym starciem, zasada opisana w punkcie 9.12, nie obowiązuje między zabudowaniami.

[9.15] Oddziały: Gwardii, Jazdy, Ciężkiej Piechoty i Pikinierów w zabudowaniach, wieżach, Klasztorze, Świątyni, na bagnach, w lesie i w winnicach walczą połową siły. Przepis należy uwzględnić wtedy, gdy wymienione oddziały bronią się i atakują z nich, a także gdy atakują oddział broniący się w tego rodzaju terenie.

[9.16] Jeżeli atakowane oddziały znajdują się w różnym terenie, należy przy modyfikacjach uwzględnić ich najlepszą pozycję obronną.

[9.17] Atak przez kładkę traktowany jest jak atak przez strumień.

[9.18] Wpływ terenu na walkę kumuluje się, np.: łączna modyfikacja za obronę pola za strumieniem w lesie wynosi $6+3=+9$ PS.

[9.19] Drogi i ścieżki nie mają żadnego wpływu na walkę (zależy on jedynie od terenu po jakim biegają).

9.2 Wieże, Klasztor, Świątynia

[9.21] Oddziały tu się broniące, jeżeli przegrają starcie nie wykonują rzutów na wycofanie się (niezależnie od wyniku walki mogą pozostać na miejscu - nawet w przypadku rozproszenia czy paniki).

[9.22] Niezależnie od decyzji pozostaniu na miejscu po przegranej walce ponoszą tylko połowę strat.

[9.23] W przypadku niekorzystnego rezultatu walki powyżej B2/A2 należy oczywiście wykonywać rzuty sprawdzające ich wytrzymałość na rozproszenie lub panikę.

[9.24] W fazie walki przeciwnika gracz broniący się wewnątrz wieży, klasztoru, świątyni może na wrogi oddział będący na sąsiednim polu wylać gorącą smołę, wysypać kamienie lub oblać ich fekaliami. Czynność tą można wykonać raz na jeden etap. Skutki tej formy obrony mogą być następujące: broniący się rzuca K10

a) jeżeli na oblegającego wylana została smoła rezultat

- 9,10 oczek oznacza stratę 2 PS

- 1-8 oczek oznacza brak efektu.

b) jeżeli na oblegającego wysypane zostały kamienie, rezultat

- 7-10 oczek oznacza stratę 1 PS,

- 1-6 oczek oznacza brak efektu.

c) jeżeli oblegający został obłany fekaliami rezultat 9-10 oczek oznacza, że oblegający nie może użyć tego oddziału w najbliższym ataku.

1-8 oczek oznacza brak efektu.

[9.25] Cel działań obronnych wyznacza oblegany.

10.0 Wycofywanie

10.1 Zasady ogólne

[10.11] Oddział może zostać zmuszony do wycofania się tylko w wyniku walki wręcz lub szarży.

[10.12] Jeżeli oddział nie zdoła utrzymać się na polu, musi wycofywać się tak aby:

- oddalić się na odległość określoną wynikiem walki,
- z każdym wycofywanym polem oddział oddalał się z miejsca początkowego,
- w trakcie wycofywania się nie wchodził we wrogą strefę kontroli,
- nie przechodził przez wrogie oddziały,
- nie przechodził przez sojusznicze oddziały jeżeli wykorzystany jest już limit jednostek zajmujących dane pole.

[10.13] Jeżeli jakkolwiek z powyższych punktów nie może być spełniony, oddział zmuszony jest pozostać na miejscu i ponieść pełne straty.

[10.14] Oddziały wycofujące się poruszają się niezależnie od swoich PR.

[10.15] Taborry nie mogą wycofywać się na niedostępne im pola.

[10.16] Oddziały będące w taborach mogą wycofać się maksymalnie na dwa pola ignorując wyższe wyniki w walce.

11.0 Przemieszczenie

11.1 Zasady ogólne

[11.11] Jeżeli jedyną drogą wycofania się oddziału przegradzają sojusznicze oddziały, gracz dowodzący nimi może je przemieścić o jedno pole pamiętając, że oddziały te nie mogą wejść we wrogą strefę kontroli.

[11.12] Dla jednego wycofującego się oddziału można przemieścić najwyżej dwa oddziały sojusznicze.

12.0 Pościg

12.1 Zasady ogólne

[12.11] Pościg wykonywany jest tylko podczas faz walki.

[12.12] Jeżeli w wyniku starcia oddział, który przegrał walkę opuścił zajmowane dotąd pole, to zwycięzca jednostka może wykonać pościg.

[12.13] Pościg może być przeprowadzony na odległość nie większą niż ta na którą uciekł oddział przegrany.

[12.14] Oddział(y) wykonując pościg muszą wejść na pole zajmowane dotąd przez przeciwnika, dalsza trasa ich ruchu (uwzględniając założenia z punktu 12.13) może prowadzić w dowolnym kierunku.

[12.15] Oddziały wykonujące pościg muszą się zatrzymać jeśli wejdą we wrogą strefę kontroli.

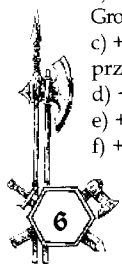
[12.16] W pościgu nie mogą uczestniczyć oddziały rozbite.

13.0 Wytrzymałość

13.1 Zasady ogólne

[13.11] Dodatkową cechą charakteryzującą każdą formację występującą w grze jest wytrzymałość w boju. Jeżeli w wyniku walki wręcz oddział zostanie zmuszony do wycofania się, a nie chce tego uczynić, może próbować utrzymać pozycję kosztem pełnych strat. W tym celu należy:

- sprawdzić wynik walki,
- gracz chcący utrzymać pozycję rzuca K100,
- odczytuje wynik z tabeli „Wytrzymałość” na przecięciu się rzędu odpowiadającemu rodzajowi jednostki i kolumny zgodnej z wynikiem walki,



[17.12] Próba podpalenia konkretnego pola polega na rzucie K100 i odczytaniu wyniku z tabeli „Ogień”. Podane w tabeli procentowe wartości oznaczają szanse podpalenia terenu lub obiektu przy określonej pogodzie.

[17.13] Płonąć mogą tylko pola z zabudowaniami, wiezami, Klasztorem, Świątynią, lasami, zaroślami i zbożem.

[17.14] Ogień płonie aż do momentu spalenia się danego obiektu lub terenu. W fazie ognia jeden z graczy rzuca K100 oddzielnie za każde płonące pole. Gdy wyrzucone zostaną niżej wymienione liczby dane pola uważa się za spalone, a ogień za wygaszony:

a) dla zabudowań, wież, Klasztoru, Świątyni - 10 oczek,

b) dla lasu - 9 lub 10 oczek,

c) dla zarośli i zbóż - 6,7,8,9,10 oczek.

Powyższą procedurę wykonuje się po uprzednim sprawdzeniu czy ogień nie rozprzestrzenił się (patrz 17.3).

17.2 Wpływ pogody na ogień

[17.21] Ogień może być ugaszony tylko przez deszcz. Jeżeli pogoda w trakcie rozgrywki pogorszy się na ulewę, burzę, nawałnicę, tornado - wszystkie ognie uważa się za ugaszone.

[17.22] W trakcie wyżej wymienionej pogody nie można podejmować prób podpalenia.

17.3 Rozprzestrzenianie się ognia

[17.31] Ogień może rozprzestrzenić się tylko w fazach ognia (2 razy na etap).

[17.32] Za każde pole (może się zapalić) będące obok innego płonącego pola należy wykonać rzut K100, a następnie czy ogień przeniosł się na nie ogień analogicznie do prób podpalenia terenu/obiektu przez oddziały.

17.4 Wpływ ognia na oddziały

[17.41] Jeżeli na polu (gdy nie ma już wrogich oddziałów) wzniesiono ogień, stoi wrogie oddziały, wzniesienie ognia jest czterokrotnie.

[17.42] Oddziały będące na sąsiednim polu tracą 2x wartość panice i muszą wycofać się z pola, od ognia. Jeżeli nie może tego uczynić jest automatycznie eliminowany.

[17.43] Oddziały, które w trakcie ruchu, ucieczki, pościgu chcą wejść na pole sąsiadujące z ogniem muszą przejść pomyślną próbę na wytrzymałość odpowiadającą wynikowi walki B1/A1. W przeciwnym wypadku w tym etapie dany oddział nie może wejść na to pole ani na żadne inne sąsiadujące z ogniem.

[17.44] Dowódca traci w ogniu 2x K100 punktów żywotności.

[17.45] Żaden oddział ani dowódca nie może wejść na płonące pole.

[17.46] Spalone zarośla tracą wszelkie wartości obronne.

[17.47] Spalony las, zarośla i zboża nie ograniczają widoczności.

[17.48] Oddziałów przebywających w spalonych zabudowaniach i lesie nie można szarżować.

17.49 Spalone obiekty posiadają wpływ na walkę równy połowie ich dotychczasowych modyfikacji (ułamki zaokrąglając w dół).

17.5 Płonące strzały.

17.51 Oddziały łuczników mogą kosztem połowy PR +1 PR strzelać płonącymi strzałami. 17.52 Efekt ostrzału na oddziały jest taki sam jak normalnej salwy. Dodatkowo jednak od strzał może zapalić się ostrzelany obiekt lub teren. Możliwość podpalenia sprawdza się analogicznie do prób podpalenia (tzn. według tabeli „Ogień”) z tą tylko różnicą, że

za każde pole odległości od celu, szansa podpalenia zmniejsza się o 3%. Np.: strzał z odległości 5 pól powoduje zmniejszenie się szansy podpalenia o 15% (5 pól x 3% = 15%).

[17.53] Pole podpalone przy pomocy płonących strzał podlega takim samym zasadom jak reszta palących się pól.

18.0 Dewastowanie

18.1 Zasady ogólne

[18.11] Oddział wydając dodatkowo 3 PR może zdewastować zabudowanie, wieżę, klasztor, świątynię, winnicę, zboża, kamienny krąg, święte drzewo oraz grobowiec bohatera.

[18.12] Zdewastowany teren ma zmniejszony o połowę wpływ na obronę walczących w nim oddziałów (ułamki zaokrąglając w dół).

[18.13] Zdewastowane winnice tracą wszelkie wartości obronne.

[18.14] Nie można szarżować oddziałów przebywających w zdewastowanych obiektach (wyjątek - winnice).

[18.15] Oddziały Ciężkiej Jazdy i Ciężkiej Piechoty (wliczając Gwardię) przechodząc przez zboża, winnice dewastują je automatycznie - nie wydając za to żadnych dodatkowych PR.

19.0 Tabor

19.1 Zasady ogólne

[19.11] Tabor pełni dwie funkcje:

a) obronny

b) swoisty magazyn polowego

[19.12] Tabor może być tylko dwa rodzaje:

[19.13] Wzrost taborów może przebiegać w trzech etapach: 2 PR. Podszedł się do pola, 2 PR. Wzniesiono go, 1 PR. Zdegrano teren taboru, wydając dodatkowo 2 PR.

[19.14] Tabor może przekraczać granicę tylko po drodze.

[19.16] Tabor zostają zdobyte przez wroga przy jaciela, gdy jakikolwiek ich oddział wejdzie na pole z samotnie stojącymi taborami.

[19.17] Jeżeli pole na które w wyniku walki winny wycofać się tabor jest dla nich niedostępne (np.: po zbroczu) tabor pozostają na miejscu, a oddziały w nim przebywające muszą je opuścić.

19.2 Wpływ taborów na walkę

[19.21] Oddziały: procarzy, hołoty, łuczników, oszczepników, lekkiej piechoty broniąc się w taborach mnożą swoją siłę trzykrotnie.

[19.22] Oddziały: Gwardii, jazdy, barbarzyńców, kuszników, najemników, pikinierów, ciężkiej piechoty bronią się w taborach normalną swoją siłą (w przypadku gdy taborzy znajdują się np. w zabudowaniach oddziały te dysponują siłą przysługującą im w tym terenie).

[19.23] Ostrzeliwując oddziały przebywające w taborach od rzutu należy odjąć 2 oczka.

[19.24] Jazda szarżująca taboru nie mnoży swojej siły.

[19.25] Oddziały przebywające na polu razem z taborami, w razie przegrania starcia, wycofują się razem z nimi na odległość najwyżej 2 pól (nawet gdy wynik walki był wyższy niż A2/B2), straty ponoszą w połowie.

[19.26] Z taborów atakować może tylko jeden oddział.

19.3 Leczenie oddziałów

[19.31] Raz w trakcie gry oddział z tego samego regimentu co taboru może próbować odzyskać utracone w grze PS (rannych). W tym celu oddział musi przebywać przez dwie kolejne fazy ruchu na polu razem z taborami. Po spełnieniu tego warunku (w fazie III lub VII) gracz rzuca K100 i odczytuje wynik z tabeli „Taboru” na przecięciu kolumny odpowiadającej wynikowi na kostce i rzędu zgodnego z rodzajem formacji odzyskującej siły. Podane w tabeli liczby informują ile PS odzyskał oddział. Fakt korzystania przez oddział z taborów najlepiej jest zaznaczyć poprzez umieszczenie litery T przy jego danych na Karcie Punktowej.

[19.32] Oddział nie może odzyskać więcej PS niż wynosił jego stan początkowy.

20.0 Dowódcy

20.1 Zasady ogólne

[20.11] Żeton dowódców występujące w grze symbolizują konkretnych bohaterów. Przed przystąpieniem do gry, gracze losują swoich wodzów w dowolny sposób, jednak tak aby ich ilość odpowiadała założeniom scenariusza.

Następnie w opisie „Wodzowie” - charakterystyka należy odnotować opis wylosowanego dowódcy z przypisanymi mu cechami oraz przeniesioną wartość autorytetu.

[20.12] Cechy dowódcy charakteryzują opisane dla niego wartości:

Ranga - określa społeczny status dowódcy i brawo, które może być przy próbach wywołania do pojedynku.

Autorytet - jest to autorytetem cieszy się dowódca, a społeczny status ma bezpośredni wpływ na wspieranie przez dowódcę oddziały (organizowanie oddziałów, powstrzymywanie ich przed wycofaniem się).

Jeżeli starcie, które wspierał wódz zakończy się wyparciem przeciwnika, wódz zyskuje 1 punkt Aut, jeśli zaś przegra i zostanie usunięty z pola traci 1 punkt Aut.

Lojalność - procentowo wyrażona oddaje w jakim stopniu dany dowódca oddany jest stronie po której walczy.

Sila - określa skuteczność dowódcy w bezpośredniej walce (pojedynku).

Żywotność - informuje jak wiele obrażeń w czasie gry jest w stanie znieść dowódca. Gdy wysokość tego współczynnika spadnie do 0 lub niżej - dowódcę uznaje się za zabitego.

[20.13] Dowódcy mogą poruszać się samotnie (12 PR) lub też z oddziałem.

[20.14] Dowódcy mogą przebywać na polu razem z sojuszniczymi oddziałami, a ich obecność nie jest wliczana do limitu przebywających oddziałów na jednym polu.

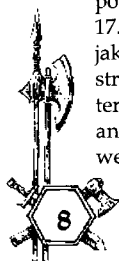
[20.15] Dowódcy oddziaływiają tylko na oddziały przebywające razem z nimi na polu. Wpływ ten wyraża się poprzez:

a) dodanie do PS wspieranych w starciu oddziałów, równowartości 1/10 jego autorytetu (ułamki zaokrąglając do najbliższej liczby całkowitej, połowki zaś w górę - np.: wódz o Aut = 28 wspiera 3 PS).

b) dodanie swojego autorytetu do wytrzymałości oddziałów.

c) dodanie swojego autorytetu przy rzutach na lojalność.

d) dodanie swojego autorytetu przy próbie zebrania zdeorganizowanych oddziałów.



20.2 Śmierć dowódcy

[20.21] Dowódca ginie w momencie gdy:
- zostanie wyeliminowany oddział w którym przebywał,
- jeżeli na pole z samotnie stojącym dowódcą wejdzie wrogi oddział,
- oddziały wspierane przez dowódcę poniosą straty, należy rzucić K10, i w przypadku wyrzucenia 1 oczka - dowódca ginie.

20.3 Niewola dowódcy

[20.31] Jeżeli w jakimkolwiek momencie gry wrogi oddział wejdzie na pole z samotnie przebywającym dowódcą, może wziąć go do niewoli.

[20.32] Jeżeli oddział w którym przebywał dowódca poddał się, należy natychmiast wykonać rzut na jego lojalność. Jeśli zachowa się lojalnie - idzie do niewoli, w przeciwnym wypadku zdradza (patrz 20.4).

[20.33] Żeton wziętego do niewoli dowódcy umieszcza się pod jednym z najbliższych oddziałów wroga. Od tego momentu porusza się on razem z nimi i nie ma żadnego wpływu na walkę oddziałów.

[20.34] Oddziały hołoty i barbarzyńców nie biorą jeńców.

20.4 Zdrada dowódcy

[20.41] Jeżeli oddział w którym przebywał dowódca poddał się i rzut na lojalność wodza będzie nieudany - dowódca zdradza i przechodzi pod komendę przeciwnika.

[20.42] Żeton zdrący przenoszony jest na najbliższy oddział nowych towarzyszy broni.

[20.43] Zdrąca traktowany jest odtąd jako wrogi dowódca.

[20.44] Zdrący nowo go kontrolujący gracz może nakazać samobójstwo lub zwyczajnie go zabić.

20.5 Pojedynek

[20.51] Jeżeli na sąsiednich polach przebywają wrodzy dowódcy, w fazie walki może dojść do pojedynku.

[20.52] Dowódca atakujący (jeszcze przed rozstrzygnięciem starcia między oddziałami) może próbować wyzwąć przeciwnika na pojedynek.

[20.53] Jeden wódz może próbować wyzwąć na pojedynek tylko jednego wrogię dowódcę w ciągu jednego etapu (we własnej fazie walki).

[20.54] Aby sprawdzić czy wyzwanie zostało podjęte należy:

- sprawdzić rangę wodzów,
- do swojej rangi broniący się dodaje modyfikacje terenowe (jeśli przysługują one oddziałowi w którym dany dowódca przebywa),
- następnie obydwa gracze rzucają K10 sumując wynik z liczbami otrzymanymi z punktów a i b, i porównują rezultaty.

- jeżeli wyzwany osiągnie wyższy rezultat może odmówić pojedynku uznając przeciwnika za niegodnego do skrzyżowania z nim broni (do pojedynku nie dochodzi),

- jeżeli wyzywający uzyska wyższy rezultat, wyzwany winien przyjąć pojedynek, jeśli nie chce okryć się hańbą,

- w razie równych rezultatów należy powtórzyć rzut K10 aż do rozstrzygnięcia.

[20.55] Gdy mimo nakazu podjęcia pojedynku, wyzwany uchylił się od niego, traci K10 punktów swojego autorytetu.

20.6 Procedura rozstrzygnięcia pojedynku.

[20.61] Pojedynek składa się z wielu faz w których:

- gracze sprawdzają siły walczących wodzów,
- obydwaj rzucają K10 dodając wynik do ich siły,
- różnica w wynikach obu graczy informuje ile punktów Żywotności traci ten z wodzów, który osiągnął niższy rezultat.

[20.62] Pojedynek trwa aż do śmierci jednego z pojedynkujących się lub ucieczki, któregoś z nich. Po zakończeniu danej fazy pojedynku jeden z walczących może przerwać pojedynek, tchórząc. W tym momencie pojedynek kończy się. Tchórzliwy wódz traci K10 punktów autorytetu, zaś jego przeciwnik zyskuje połowę tych utraconych punktów.

[20.63] Po zabiciu przeciwnika, zwycięski wódz zyskuje K10 punktów Aut.

21.0 Charakterystyki dowódców

WODZOWIE : Książęcy

Khurt

Na organizowanych w Erherburgu „Igrzyskach Pokoju”, nikomu nieznanym chłop odniósł zwycięstwa w czterech dyscyplinach: łamanie kręgosłupa, rozciąganie przeciwnika, rzut karłem, głębokość pchnięcia piką. Od czasu igrzysk Khurt stał się ulubionym plebsu. Na zwyczajowych nominacjach szlacheckich, dla zaspokojenia oczekiwania ludu, książę nadał mu tytuł rodowy z herbem „Lecący Karzeł” (w tej dyscyplinie osiągając odległość 15 metrów ustanowił Khurt rekord w księstwie). Typowy prostak wkrótce znalazł sobie niedawnych wielbicieli stając na czele biura poborcy podatkowego. Za jego kadencji dochody z podatków ulicznych wzrosły trzykrotnie.

S = 5 Aut = 16 Loj = 98
Żyw = 19 R = 3

Aerhard

Jest najlepszym generałem książęcym. Od młodości służąc w wojsku wspinał się po licznych szczeblach kariery. Obecnie jest głównym doradcą księcia w sprawach wojskowych. Rok temu w niespełna dwa regimenty piechoty wsparte czterema szwadronami jazdy rozbił idącego na podbój Erherburga, Kurbugę, który dysponował blisko 10000 żołnierzy. W bitwie nad rzeką Inho zadał klęskę watachom punktów, pładujących północne terytorium księstwa. W obecnej sytuacji książę może być pewny swojego generała, chociaż jeden z jego podwładnych donosi o ...

S = 3 Aut = 45 Loj = 93
Żyw = 14 R = 8

Retep

Niezwykle ambitny młody arystokrata, szef sztabu Aerhard'a, najwyraźniej marzy o zajęciu pozycji swojego przadożnego. Ustępuje mu jednak waleczności i doświadczeniem. Jego częste wizyty w książęcym pałacu ograniczają się w swej treści do narzekania i zjadliwych opowieści o półstarzającym generale. Impulsywny, potrafił wpaść w niepomamowany gniew. Obaj dobrzy dowódcy czujnie na siebie uważają, przestrogają się w lojalności względem księcia.

S = 4 Aut = 37 Loj = 88
Żyw = 16 R = 7

Cyko Cienny

Jest ostatnim przedstawicielem starego rodu szlacheckiego, który swojego czasu nie poparł starań księcia Teodora o mitrę Erherburga. Cyko, najmłodszy syn starego Cykora wykorzystał zmienioną sytuację polityczną, wydając w ręce oprawców książęcych całą swoją rodzinę. Dzięki temu pozostał jedynym spadkobiercą majątku. Mimo tak znaczącego aktu lojalności księcia nie zdobył sympatią tego smierdzącego rybami szlachcica, który tak wiele mu zawdzięcza.

S = 3 Aut = 16 Loj = 80
Żyw = 15 R = 5

Zath

Jest świetnym rotmistrzem, cieszącym się od lat niesłabnącym autorytetem. Mimo swojego imponującego wzrostu (ledwie 150 centymetrów) nadal jest najlepszym szermierzem w księstwie. Mały, kręcony wąsik i wiecznie uśmiechnięta twarz czyni z niego ulubionego przez prostych żołnierzy oficera. Całe swoje życie poświęcił obronie granic, nie zważając na trudny służbę. Kochliwy, ciągle szuka coraz to nowej wybranki serca, holdującą równocześnie przetrzymując zasadom w postępowaniu z nimi. Jak dotąd jego ramienia nie zdobi żadna podwiązka.

S = 4 Aut = 32 Loj = 97
Żyw = 13 R = 6

El Negro

Dowódca Gwardii Pałacowej jest najlepszym wojownikiem w państwie. Jego barbarzyńska siła połączona z olbrzymim wzrostem czyni z niego niepokonanego wśród niepokonanych. Osobiście wyeliminował wszystkich groźniejszych wrogów księcia Wesoly lubi dobrą zabawę przy kufle piwa. Polityk z niego żaden, żeby nie powiedzieć, że jest po prostu głupi. Dowódca nie uważa się za najlepszego wyściami dla takiego wojownika jak on. Nie wysyłając go w pole książę uchronił życie wielu swoich żołnierzy.

S = 6 Aut = 14 Loj = 95
Żyw = 17 R = 7

Londapar

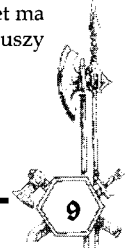
Od blisko ćwierćwiecza Londapar jest namiestnikiem Erherburga. Dzięki jego pracowitości, lojalności i uczciwości miasto rozwinęło się w prawdziwą metropolię. Na Radzie Starszych cieszy się dużym szacunkiem z racji wręcz charyzmatycznej osobowości. Jest on najbliższym doradcą księcia w sprawach wagi państwowej. Kilka odbytych w młodości kampanii sprawiło, że i wśród wojskowych posiada ugruntowany autorytet. Staruszek nadal sumiennie i z taką samą energią służy księciu.

S = 1 Aut = 32 Loj = 99
Żyw = 11 R = 8

Bonet

Pozycja i majątek tego człowieka są typowym przykładem realizacji książęcego kaprysu. Podczas jednej z uciek w pałacu, książę nadał Bonetowi tytuł szlachecki. Nikt z jego otoczenia nie wziął poważnie tej nominacji dworskiego błaha. Sam Bonet jest przekonany o wiarygodności książęcych słów. Teodor wykorzystuje ten fakt, gdyż Bonet ma wielu naiwnych słuchaczy, a jego oczy i uszy mają dla księcia dużą wartość.

S = 2 Aut = 06 Loj = 79
Żyw = 14 R = 4



Logel

Ambasador, poseł i minister spraw zagranicznych jest jak dotąd „lojalnym” urzędnikiem państwowym. Jak donoszą służby wewnętrzne, Logel podatny jest jedynie na skłonności łapówkarskie. Jego dyplomatyczne zdolności są jednak w cenie jako, że przynoszą one księciu zyski o wiele większe od niejednej pacyfikacji. Szlachetnie urodzony, poprzez swój swobodny sposób bycia jest ogólnie lubianą osobą z polecenia Teodora. Zwolennik prowadzenia wojny na rycerskich zasadach, po jej uprzednim wypowiedzeniu.

S = 2 Aut = 22 Loj = 80
Żyw = 12 R = 7

Fabio

Młody i niezwykle ambitny szlachcic dzięki wstawiennictwu podskarbiego szybko awansował w hierarchii wojskowej. Jego twarz bardziej przypomina lico delikatnej szlachcianki niż twarz żołnierza. Chociaż najprawdopodobniej nigdy nie miał w ręku żadnej broni to jednak aż tak swój szacunek dla wojskowego przemocy, przepasując się całym arsenałem i delikatnego oręża. Posiada niewątpliwy urok osobisty i dar zjednywania sobie ludzi. Żołnierze tolerują go jako dowódcę, gdyż potrafi obficie sypanąć złotem w chwilach, gdy księżca kasa świeci pustkami.

S = 1 Aut = 15 Loj = 90
Żyw = 11 R = 6

Rationelli

Jeden z bardziej wyróżniających się oficerów księżcych. Pułkownik słusznego już wieku jest zasłużony długą służbą w IV Legionie Cesarstwa. Po zakończeniu służby w randze kapitana znalazł zajęcie na dworze księcia Teodora. Jako służbiści specjalizuje się w wyrafinowanej musztrze, podczas której karze podkomendnym wykonywać niewykonalne ćwiczenia. Dzięki jego zabiegom organizacyjnym poziom wyszkolenia wojsk księżcych znacznie się podwyższył.

S = 3 Aut = 30 Loj = 92
Żyw = 15 R = 5

Shendan

Najlepiej wyglądający obywatel księstwa, jest specjalistą od wszystkich znanych w cywilizowanym świecie potraw. Można rzec, że Shendanavay nieoficjalnie pełni funkcję Głównego Zaopatrzeniowca. Mając 180 kg żywej wagi przy 165 cm wzrostu najlepiej prezentuje się w pozycji leżącej. Posiada swoje osobiste humory lubując się w rozbijaniu głów swoich sług. Dlatego każdy niewolnik wystawiony na licytację drży na myśl o dostaniu się na jego służbę.

S = 3 Aut = 16 Loj = 88
Żyw = 16 R = 5

Gab

„Gab nie lubi bab” to powiedzenie krąży wokół jego postaci i dobrze charakteryzuje pewne skłonności podskarbiego. Nie będziemy szerzej rozwodzić się nad jego życiem osobistym. Przyjaciół Londapara nie jest tak jak on kryształową postacią. Niewątpliwie posiada tak zwaną żyłkę do interesów. Woiny przychodzi mu jak kobiecie, co dotąd książe w dużym stopniu wykorzystywał, stawiając przed nim alternatywę: wysłanie w bój, lub też wspomoczenie księżcej kasy. Gab, jak dotąd niezmiennie

wybierał tą drugą możliwość dodając jeszcze niezbędne podarki dla księżcej rodziny. Jego majątek określany jest na kilkaset sztab czystego złota.

S = 1 Aut = 14 Loj = 89
Żyw = 14 R = 6

Beshar

Jest jednym z najbardziej tajemniczych sług księcia. Chociaż sam nie włada sztukami magicznymi, często występuje się umiejętnościami magów ze swego orszaku. Kilka lat temu Teodor mianował Beshara - Wielkim Inkwizytorem swego „sacrum officium”. Na czele tej instytucji tępi on wszelkie nowopowstałe i niezarejestrowane kultury, czym nie mało przysłużył się zachowaniu pokoju religijnego w księstwie. O utrzymanie w spokoju i posłuszeństwie wojska pod jego rozkazami możesz być pewny. Powszechnie znienawidzony musi być wierny.

S = 3 Aut = 25 Loj = 94
Żyw = 17 R = 7

Komenes

Pochodzi ze starego rodu od lat sprawującego wysokie funkcje w księstwie. Jak dotąd Komenes w swojej długiej karierze dworskiej wyznał udaną akcją skierowaną przeciwko wyznawcom Joshi. W jej wyniku wszyscy wyznawcy krwiożerczego boga sptonęli na stosie, a ich majątek w dużej mierze przypadł ich oprawcy. Jest niewątpliwie skutecznym politykiem zeznając i posługującym się wybranymi ludźmi. Mimo okazałej postury jest niemal bezbronny, gdyż obie jego ręce zostały dotknięte jakąś tajemniczą chorobą w wyniku której ma je częściowo sparaliżowane. Wielu twierdzi, że jest to wynikiem klątwy kapłanów Joshi.

S = 1 Aut = 20 Loj = 85
Żyw = 13 R = 5

WROGOWIE: Księstwa

Bonte

Przewodniczący ławy Miejskiej od lat stara się aby w Erhenburgu prawo przestrzegane było zarówno przez prostych ludzi, arystokrację jak i samego księcia. Ten ostatni, niezujący nad sobą innej władzy prócz Cesarza często popada w konflikt ze starcem. Ułatwiając prawnikowi spokojne rozważania umieszcza go co parę tygodni w obszernej trzymetrowej celi. Nigdy do końca nie znamy Bonte, jest przekonany, że prawo jest dla wszystkich. Uznany autor publikacji prawniczych wie, że równocześnie z pisaniem kolejnych rozpraw, poprzednie jego dzieła są entuzjastycznie palone przez ludzi księżcych.

S = 1 Aut = 31 Loj = 99
Żyw = 11 R = 7

Sotar

Wielki Mistrz Łoży Róża Wolności jest niezwykle tajemniczym i mało znanym prostym ludziom człowiekiem. Sama łoża, której przewodzą, skupiają swoich szeregach wielu szlachetnie urodzonych obywateli księstwa. O idei przyswiecającej łoży trudno coś konkretnego powiedzieć gdyż z wnętrza tej organizacji nikt już nie wychodzi. Faktem jest, że zdarzają się zgony co mniej zdecydowanych członków, jak twierdzi Wielki Mistrz jest to niewątpliwie spowodowane niemoralnym trybem ich życia przed którym

on przestrzega. Sotar jest młodym i silnym mężczyzną od jakiegoś czasu skrupulatnie inwigilowanym przez księżcy UŁOP (Urząd Łaskawej Opieki Pana).

S = 3 Aut = 29 Loj = 90
Żyw = 16 R = 6

Drazenhorst

Największy złodziej i zawadiaka cieszy się dużym zainteresowaniem licznych kobiet Erherburga i okolic. Jego muskularne, wspaniale wykształcone ciało stanowi obiekt marzeń wielu szlachcianek. Może dlatego Drazenhorst jest najbardziej poszukiwanym wśród poszukiwanych. Za żywego lub martwego bandytę dostarczonego do pałacu wyznaczono nagrodę równą rocznemu utrzymaniu przeciętnego szlachcica. Nieustannie korzystający z życzliwości kobiet jest zapewne dlatego nieuchwytny. Jego popularność rośnie wraz z każdym nowym podobnym niewieściem serca.

S = 5 Aut = 21 Loj = 91
Żyw = 17 R = 3

Butenen

Niezwykle agresywny, karłowaty najemnik jest diabłem w ludzkiej postaci. Mimo skromnej postury ma on na swoim koncie wrogów o wiele od siebie silniejszych. Do niedawna używał swoich umiejętności dowódczych księciu Teodorowi władając całym regimentem. Po niedługim czasie w wyniku niesprzyjających okoliczności, opuścił służbę uciekając przed zemstą większości dowódców, tak czy inaczej przez niego oszukanych lub ośmieszonych. Ostatnią kroplą, która przelała kielich porozumienia było publiczne wymierzenie policzka samemu El Negro, dowódcy Gwardii. Stało się to w czasie gry w kości, kiedy to gwardzista ośmielił się z nim wygrać. Salwując się ucieczką zapewne uratował swoje życie tracąc w ten sposób posiadłość. Obecnie przyjmując służbę u każdego kto mu dobrze zapłaci.

S = 4 Aut = 26 Loj = 81
Żyw = 15 R = 4

Czarownica z Courc

Przed laty wieśniaczka z Courc powodując śmierć tamtejszego burgrabiego, pragnącego ją pohanić ściągnęła na siebie gniew księżcy. Uznana przez Wielkiego Inkwizytora za czarownicę zdołała poprzez ucieczkę uniknąć oczyszczającego stosu. Ukrywając się w puszczy łoży okolicznym wieśniakom preparując dla nich liczne wywary z ziół, anodyzjaki i trucizny. Winą za swoje krzywdy obarcza całą szlachtę tępiąc ją sobie tylko znanymi sposobami. Jej wywarom przypisuje się spowodowanie śmierci wielu oficerów księżcych, którzy zginęli w niecodziennych okolicznościach. Kobiety, które ją widziały powiadają, że w istocie jest piękną, lecz zawdzięcza to tylko swemu diabolicznemu pochodzeniu. Fakt, iż jest kobietą nie przeszkadza jej, a niejednokrotnie ułatwia, sprawnie posługiwać się żołnierzami nie tylko na polu bitwy.

S = 2 Aut = 21 Loj = 97
Żyw = 13 R = 2



Labendal

Za błazeńskie zachowanie się podczas balu w pałacu, gdy upojony alkoholem obnażył swe nagie ciało, on – dowódca I regimentu książęcego, został zdymisjonowany do rangi szeregowego piosarza. Labendal mający w przeszłości zaszczytną służbę w legionach Cesarstwa niejednokrotnie u boku ich władców, nie mógł wybaczyć księciu tego poniżenia. Po niedanym zamachu na jego życie, uciekł z miasta do pobliskich okolicie najemników. Po pokonaniu ich dowódcy sam objął nad nimi komendę wskazując im najbliższe cele.

S = 4 Aut = 29 Loj = 85
Żyw = 14 R = 1

Malet

Przywódca Ludowego Frontu Wolności jest uwielbiany przez plebs i w nie mniejszym stopniu przez armię za swoje projekty demokratyzacji jej struktury. Do czasu cieszył się tolerancją ze strony króla ze względu na miłe usposobienie. Dzięki niemu książę miał spokój w dołach społecznych. Zwodząc go iluzorycznymi reformami miał w nim pewnego człowieka do momentu gdy wrzenie ludu nie dało się już uspokoić fałszywymi obietnicami. Wtedy stanął po stronie swoich ideałów - po stronie sprawiedliwości.

S = 3 Aut = 35 Loj = 99
Żyw = 16 R = 5

Fournier

Dziewiętnastoletni szlachcic z rodu Conde zdawał się początkowo podążać tradycyjną drogą przyszłego rycerza. Obierając owo rzemiosło ćwiczył się w pchnięciach szpadą u najlepszych mistrzów, nie zaniedbując przy tym także umysłu. Niespełna rok temu młodzieniec został ugodzony strzałą Erosa za sprawą prostej nieszczytnej i ubożalego domu. Kochankowie spotkali się w tajemnicy marząc o przyszłym wspólnym życiu. Sielankę przerwał sam Pan Erherburga, kochał Teodor, zabierając dziewczynę do swego łóża. Po jakimś czasie odrzucona, oddana została na własność jakiegoś najemnikowi. Od tego czasu Fournier opuścił dom, rzucając się w szaleńczą, nigdy niekończącą się, walkę przeciwko tym wszystkim, którzy uosabiają księcia.

S = 3 Aut = 24 Loj = 99
Żyw = 15 R = 5

Salabul

Wykupiony z niewoli przez Maleta, dzięki niemu odzyskał wolność. Potężny, ponad dwumetrowy mulat pochodzi z dalekiego Turkstanu. Jest on gwarantem bezpieczeństwa swojego zbawcy. Nikt bez jego zezwolenia nie może podejść do Maleta na odległość topora. Owa śmiertelna broń zazwyczaj przelożona przez ramię w niewolacza również często bierze udział w walce, co opada na szyje pyszałków, którzy być może przez nieuwagę znaleźli się w zbyt bliskim Maleta. Jednak gdybyśmy Salabula uważali tylko za goryla, to popełnilibyśmy duży błąd. Potrafi on także dowodzić większymi oddziałami, zdobywając przy tym u swoich podwładnych, szacunek i respekt.

S = 6 Aut = 24 Loj = 99
Żyw = 18 R = 3

Barhold

Urodzony żołnierz, wspaniały kompan braci wojskowej jest jednym z najlepszych regimentarzy. Nie darzony przez księcia uznaniem, przez długie lata służby nigdy nie został awansowany. Od jakiegoś czasu sam regimentarz coraz częściej w czasie zagładania do kufla wyraża się obrazoburczo o księciu. Barhold uchodzi za jednego z straszniejszych ludzi książęcych. Nie gardząc piwem, w stanie upojenia alkoholowego bywa straszny nie tylko dla wrogów ale także dla otaczających go towarzyszy. Dlatego też w czasie bitwy zawsze jest wypychany na pierwszą linię.

S = 4 Aut = 25 Loj = 77
Żyw = 15 R = 5

Mortega

Niespokojny duch, spryciarz i wspaniały agitator, tymi słowami można scharakteryzować Mortega. Wiecznie przenoszący się z miejsca na miejsce najemny chłop znany jest w całym księstwie. Najczęściej zatrudnia się u bogatych latyfundystów na prowincji gdzie pod zmienionym nazwiskiem pracuje średnio dwa dni, po czym okrada pracodawcę i puszcza jego posiadłość z dymem. Wkrótce po tym wsiąka jak kamfora, by za parę dni pojawić się w innej wiosce jako zupełnie inny człowiek. Jest poszukiwany przez książęcych również za prowadzenie agitacji antyfeudalnej wśród chłopów pańszczyźnianych. Tym razem pojawił się w Melthoen.

S = 3 Aut = 22 Loj = 80
Żyw = 15 R = 2

Galahan

Hrabia jest zarówno szanowanym nobilem jak i przywódcą tzw. „szarego bractwa” w Erherburgu. Samemu będąc bogatym marzy tylko o obaleniu księcia Teodora, aby móc ozdobić swój herb diademem książęcym. Na pozór lojalny wobec wasała skrycie utrzymuje poprzez licznych pośredników (łatwych w razie wypadki do wyeliminowania) kilka zorganizowanych oddziałów „pryszków”, które w odpowiednim czasie mogą zostać wykorzystane do przeprowadzenia przewrotu pałacowego. Galahan będąc typowym gnuśnym arystokratą nie musi znać rzemiosła wojennego bo wie, że nie będzie musiał osobiście prowadzić swoich ludzi do walki o władzę. Na razie potajemnie marzy a jednocześnie drży ze strachu przed nadjeściem „odpowiedniej chwili”.

S = 2 Aut = 25 Loj = 82
Żyw = 14 R = 7

22.0 Chorągwie

22.1 Zasady ogólne

[22.11] Chorągwie posiadają w danym etapie tyle punktów ruchu ile oddział razem z nimi przebywający.

[22.12] Ruch chorągwi musi zakończyć na polu z sojusznicznym oddziałem (dowódcą).

[22.13] Oddziały walczące razem z chorągwią dodają do swojej siły +1 PS.

[22.14] Wytrwałość i lojalność oddziałów posiadających chorągwie rośnie o 30 punktów.

[22.15] Szanse zebrania się rozbitych oddziałów posiadających chorągwie rośnie o 30 punktów.

23.0 Rozbicie oddziałów

23.1 Rozproszenie (R)

[23.11] Oddziały mogą zostać rozproszone w wyniku niekorzystnego rezultatu walki (lub na skutek magii) od B3/A3 do B4/A4.

[23.12] Jeżeli próba wytrwałości nie powiedzie, oddziały idą w rozsypkę. Należy nałożyć na nie żeton „R”, ukazując jego stan.

[23.13] Oddziały rozproszone nie mogą wchodzić we wrogą strefę kontroli.

23.2 Panika (P)

[23.21] Oddziały mogą spanikować w wyniku niekorzystnego rezultatu walki (lub na skutek działania magii) od B5/A5 do B6/A6.

[23.22] Jeżeli próba wytrwałości nie powiedzie się, oddziały ulegają panice. Należy nałożyć na nie żeton „P”, ukazując jego stan bojowy.

[23.23] Oddziały spanikowane w trakcie własnej fazy gry muszą oddalić się od najbliższego przeciwnika o maksymalną odległość ograniczoną jego PR.

[23.24] W żadnym momencie ruchu oddziały spanikowane nie mogą wchodzić we wrogą strefę kontroli.

[23.25] Oddziały spanikowane, które w trakcie gry uciekły za planszę, są wyeliminowane.

23.3 Skutki rozbicia

[23.31] Oddziały rozproszone lub spanikowane podlegają następującym ograniczeniom:

- walczą połową siły (zakręglając ułamki w górę),
- nie mogą wykonać pościgu,
- nie mają strefy kontroli,
- nie mogą wykonywać ostrzału,
- nie mogą podpalać,
- nie mogą dewastować (wyjątek - patrz 18.15),
- oddziały pikinierów przy odpieraniu szarży nie mnożą trzykrotnie swojej siły.

23.4 Zbieranie oddziałów

[23.41] W fazie III i VII gracze mogą zbierać zdeorganizowane oddziały, które nie przebywają we wrogich strefach kontroli.

[23.42] Aby sprawdzić czy dany oddział odzyskał utraconą zdolność bojową, należy rzucić K100 i odczytać wynik z tabeli "Dezorganizacja" na przecięciu się rzędu odpowiadającemu sprawdzanej formacji i jego stopnia lojalności. Naniesione w tabeli liczby przedstawiają procentowe szanse zebrania się oddziału.

[23.43] Oddział zebrany natychmiast odzyskuje zdolność bojową.

[23.44] Jeżeli na polu z rozproszonym oddziałem przebywa chorągiew szanse zebrania się rosną o 30%.

[23.45] Jeżeli na polu z rozproszonym oddziałem przebywa dowódca szanse zebrania się rosną o wielkość jego autorytetu.

24.0 Lojalność

24.1 Zasady ogólne

[24.11] Jeżeli w trakcie fazy III lub VII oddziały rozproszone lub spanikowane przebywają na polu sąsiadującym z wrogą jednostką należy sprawdzić czy się nie poddadzą.

[24.12] W tym celu należy rzucić K100 i odczytać wynik z tabeli „Lojalność”.

[24.13] Oddział, który poddał się jest automatycznie wyeliminowany.

[24.14] Oddział, który wziął do niewoli przeciwnika może wejść się na opuszczone pole.



MAGIA

„ ... o Magio, bogini Dobra i Zła,
siostrzo Wiedzy i Mocy Wszechwiecznej ...
postanowiczno Niebios - Bramo Piekieł ...”
(fragment pieśni księstwa Gontu
tłum. Jaśnie Oświecony Mzaleb Mądry)

Magia nie jest, wbrew oczekiwaniom laików, dziedziną zamkniętą tylko dla wtajemniczonych (choć wielu zapobiegliwych czarodziej rozpozna takie plotki). Jest ona zaledwie zbiorem doktryn i formuł pozwalających wydobyć z umysłu - ksante, czyli cudowną substancję w której zawarta jest Moc dana nam przez Bogów. Dopiero odpowiednio szafując porcjami ksante możemy tworzyć, zmieniać, niszczyć lub robić wszystko to na co pozwala nam nasza fantazja, bądź potrzeba chwili.

Niestety, jest jednak pewne ograniczenie. Pomijając nawet fakt iż mało jest osób umiejących dostrzec ksante (nie mówiąc nawet o jej wykorzystaniu) to istnieje jeszcze dodatkowe niebezpieczeństwo wynikające z niewiedzy - przy nieumiejętnym rzucaniu czaru mogą wystąpić różne skutki uboczne, które już w wielu przypadkach doprowadziły do zupełnej utraty Mocy, a nawet szaleństwa lub śmierci delikwenta. Ryzyko to jednak można w dużym stopniu zniwelować przez ciągłą praktykę pod czujnym okiem „wtajemniczonych”, doświadczonych Władców Mocy (czarodziej przyjętych do ścisłego grona magów, nazywanego „Ostatnim” bądź „Czarnym Kręgiem”), nauczycieli - czarodziej. Niestety ostatnimi czasy nowi członkowie owego czcigodnego stowarzyszenia dostają się tam nie tylko dla tego, że dobrze znają tajniki Magii, ale coraz częściej są to zwykli karierowicze popierani przez poszczególnych władców pragnących wzmocnić swój wpływ na Magiczną Radę Wszechrzeczy - której członkami są czarodzieje z „Ostatniego Kręgu”. Fakt ten w dużym stopniu wpływa na stopień wyszkolenia młodych adeptów tejże sztuki - no cóż, ale to już zupełnie inna historia.

Poniższe zasady mają na celu przybliżenie graczom reguł rządzących systemem fantasy używanym w grze „Melthoen”. W dalszej części przepisy zostały podzielone na cztery rozdziały;

I. Magowie - opisuje znaczenie współczynników magów,

II. Czary - wyjaśnia sposób rzucania czarów w grze,

III. „Księgi Magiczne” - zawiera opis 24 czarów którymi mogą posługiwać się magowie,

IV. Szkielety - wyjaśnia specjalne właściwości formacji kościotrupów.

3. Magowie

I.1 Opis żetonów

[I.11] W grze magów reprezentują oddzielne żetony.

I.2 Współczynniki

[I.21] Każdego maga charakteryzują te same współczynniki co zwykłych dowódców, oraz dodatkowe parametry:

a) **PM (Punkty Mocy)** - potrzebne są magowi do podejmowania prób rzucenia czaru. Mag, który w trakcie etapu nie rzucił czaru odzyskuje utracony 1 PM. Wypoczywa o dodatkowe 2 PM gdy nie wykona żadnego ruchu.

b) **AM (Aureola Mocy)** - równa jest 1/5 PM maga (ułamki zaokrągla się do najbliższej liczby całkowitej, połówki zaś w górę). Współczynnik ten uzależniony jest od posiadanych przez danego maga PM. Określa on jaki zasięg oddziaływania magicznego ma mag (jeśli np.: posiadał 21 PM to jego Aureola Mocy obejmuje 4 pola wokół niego w każdym kierunku). Zasięg AM zmienia się w trakcie gry zależnie od posiadanych przez maga PM. Większość czarów może być rzucana jedynie w obrębie oddziaływania AM.

c) **WT (Wiedza Tajemna)** - charakteryzuje sześć współczynników umiejętności maga w poszczególnych dziedzinach:

- Międzystrefowe (**Vitador't**),

- Ognia (**Haart**),

- Wody (**Anthart**),

- Ziemi (**Sae**),

- Powietrza (**Ograhar**),

- Psioniczne (**Meant**).

Od ich wysokości zależą procentowe szanse rzucenia czaru z danej dziedziny.

I.3 Pojedynek Magiczny

[I.31] Mag, który pragnie wyzwać na pojedynek magiczny innego maga nie musi go w chwili wyzywania widzieć.

[I.32] Wyzwanie na pojedynek magiczny traktowane jest jako jeden czar (należy pamiętać o przysługujących limitach czarów na etap).

[I.33] Wyzwajający mag ujawnia się wraz ze wszystkimi magami będącymi w jego AM.

[I.34] Wyzwajający może wybrać swojego przeciwnika spośród ujawnionych magów.

[I.35] Wyzwany ma prawo próbować odmówić pojedynku analogicznie do zasad rozgrywania pojedynków dowódców.

[I.36] Pojedynek magiczny rozgrywany jest na mniej rycerskich zasadach i dlatego:

- jeżeli oprócz wyzywającego maga przebywa w pobliżu mag sojusznicy (mający możliwość rzucenia w tej fazie czaru) może się on przyłączyć do ataku o ile ma w swojej AM wyzwanego maga.

- jeżeli wyzwany mag znajduje się w AM innego sojuszniczego maga, który dysponuje możliwością rzucenia czaru w tej fazie - może skorzystać z jego pomocy.

[I.37] Aby rozstrzygnąć wynik pojedynku należy:

a) porównać wybrane przez każdego z graczy najwyższe współczynniki WT pojedynkujących się magów,

b) wyzywający i wyzwany zapisują w tajemnicy (na kartce) ile PM przeznaczają na walkę (każdy 1 PM = 3 punkty walki),

c) jeśli atakujący mag nie znajduje się w AM przeciwnika to mag broniący się nie może wspierać walki swoimi PM.

d) obydwaj przeciwnicy rzucają 2xK10 dodając do wyników na kostkach wysokość wybranego przez siebie współczynnika WT oraz punkty walki (PM) i kolejne 2xK10 za każdego wspierającego walkę maga,

e) porównuje się rezultaty,

f) różnica wyników informuje ile punktów WT stracił ten mag, który osiągnął mniejszy rezultat (straty odejmowane są od dziedziny którą dany mag walczył),

g) jeżeli wysokość współczynnika spadnie poniżej zera, dalsze straty odejmowane są od żywotności maga aż do jego śmierci

[I.38] Pojedynek magiczny kończy się z chwilą wypełnienia powyższych czynności.

[I.39] Jeden mag może być wyzywany kilka razy w etapie ale przez różnych przeciwników.

III. Czary

[II.1] Każdy mag może w ciągu jednego etapu tylko raz próbować rzucić czar (czar: Wsparcie Szkieletów nie jest liczony do tego limitu). Dla zachowania płynności gry na początku każdego etapu przed wykonywaniem jakichkolwiek innych czynności gracze deklarują czy... i który z ich magów zamierza czarować.

[II.2] Na planszę naniesiona została tabela faz na którą gracze nakładają żetony „Czar” (dla każdego maga przypada jeden żeton) na przecięciu się rzędu z imieniem maga mającego czarować i kolumny odpowiadającej fazie w której czar będzie rzucany. Powyższą czynność gracze wykonują na przemian zaczynając od gracza, który ma więcej magów. W przypadku równej liczby magów po obydwu stronach, przed każdym etapem należy rzucić K10. Ten z graczy, który wyrzuci mniej deklaruje czar jako pierwszy, potem przeciwnik itd.

[II.3] Zadeklarowanie chęci czarowania w określonej fazie oznacza, że mag może próbować rzucić czar tylko w trakcie jej rozgrywania (w dowolnym momencie). Nie ma obowiązku rzucenia czaru mimo wcześniejszych deklaracji.

[II.4] Jeżeli w danej fazie czary chcą rzucać obydwaj gracze o pierwszeństwie decyduje fakt kto pierwszy powie „Rzucam czar” itp. lub wyrzucenia większej liczby oczek. Przeciwnik może rzucić swój czar dopiero po wprowadzenia efektów czaru wroga.

II.5 Procedura rzucania czarów

- gracz decyduje jaki czar i z jakiej dziedziny magicznej będzie rzucał,
- następnie od swojego WT z dziedziny z której pochodzi czar odejmuje współczynnik **WW** (*Wiedza Wymagana*) przypisany czarowi,
- uzyskana liczba oznacza procentowe szanse rzucenia czaru - obecne WT maga danej dziedziny,
- niezależnie od faktu czy próba powiodła się czy nie odejmuje się tyle PM od puli PM maga ile kosztował czar,
- gracz rzuca K100 i jeśli wynik na kostkach będzie mniejszy bądź równy uzyskanej w punkcie c) liczbie to czar zostaje rzucony, a jego efekty wprowadza się natychmiast do gry,
- mag nie może próbować rzucić czaru jeśli nie posiada odpowiedniej ilości PM lub WT,
- dotąd dodatkowe uwarunkowania jakie spełniać musi mag zamieszczone są przy opisie poszczególnych czarów.

[II.6] Jeżeli czar jest rzucony na pole na którym przebywa mag szanse rzucenia czaru zmniejszają się o ilość PM jakie on posiada.

[II.7] Czarownik, o ile nie rzucał w danej turze żadnych czarów, może pod koniec tury dodać 10 WT do zużytego wskaźnika z dowolnej dziedziny, powiększając go, ale tylko do dawnej wielkości.

III Księgi Magiczne

Księga **Vitador't**

Czary Międzystrefowe

Wsparcie Szkieletów

Na czas całego etapu, szkielety walczą pełną siłą. Zasięg działania czaru ogranicza AM maga. Szkielety będące poza jego zasięgiem nie korzystają ze wsparcia.

koszt - 1 PM
WW - 0

Tchnienie Śmierci

Przez cały etap wszystkie oddziały przeciwnika będące w promieniu AM maga ulegają zatruciu silnym gazem. Przy rostrzygnięciu starć walczą połową siły (ułamki zaokrąglając w dół). Wpływowi gazu nie podlegają jedynie oddziały będące w lesie bądź w zabudowaniach.

koszt - 4 PM
WW - 30

Gniew Niebiosa

Czar może być rzucony na dowolne pole będące w zasięgu AM maga. Srebrzysta błyskawica uderza w oddziały przebywające na tym polu i niezależnie od ich siły atakuje je analogicznie do zasad walki, z przewagą +11. Zadanych strat nie dzieli się na połowę (np.: rezultat B3 oznacza stratę 3 PS z siły atakowanych oddziałów). Należy także wykonać rzuty na wytrzymałość oddziałów aby sprawdzić czy nie uległy rozproszeniu lub panice. Oddziały zaatakowane tym czarem nie wycofują się ani też nie uciekają.

koszt - 8 PM
WW - 40

Nekromancja

Jeżeli jakikolwiek oddział szkieletów wejdzie na pole z nagrobkami, a miał wcześniej straty w PS, może je odzyskać na podobnych zasadach jak oddziały ludzkie w taborach. Aby mogły to uczynić, mag musi rzucić ten czar. Jeżeli próba się nie powiedzie szkielety nie mogą odzyskać w tym etapie utraconych PS. Czar może być rzucony na dowolną odległość.

koszt - 1 PM
WW - 5

Księga **Haart** Czary Ognia

Ognista Kula

Czar może być skierowany na oddział będący w AM maga i przebywający na terenie czystym lub na wzniesieniu. Mag rzuca K10. Wynik oznacza ile PS stracił zaatakowany oddział. Czar może być stosowany jedynie wtedy gdy pogoda jest nie gorsza niż zachmurzenie.

koszt - 6 PM
WW - 40

Ściana Ognia

Mag może podpalić dowolne pole będące w jego AM. Jeżeli na tym polu znajduje się jakiś oddział lub dowódcę, szanse rzucenia czaru maleją o 50%. Podpalenie następuje automatycznie nawet na niepodpalalnych terenach z wyjątkiem jezior, bagien. Aby można było rzucić ten czar pogoda nie może być gorsza niż mżawka. Powstała w wyniku czaru ognie płonie na normalnych zasadach.

koszt - 4 PM
WW - 15

Terminologia

Dzięki temu czarowi mag może spowodować automatyczną poprawę pogody o jedną lub dwie pozycje. Wybór należy do niego.

koszt - 3 PM za 1 stopień
WW - 25

Srebrny Zaru

W promieniu AM maga na czas jednego etapu panują warunki jak przy pogodzie zar.

koszt - 4 PM
WW - 30

Księga **Anthart** Czary Wody

Rozpętanie Ulewy

Na czas dwóch etapów nad polem bitwy pogoda gwałtownie przechodzi w ulewy deszcz. Niezależnie od wcześniejszej pogody należy stosować zasady jak przy pogodzie ulewa.

koszt - 3 PM
WW - 30

Wzbranie Wód

W promieniu trzech pól od strumienia w zasięgu AM maga (na czas trwania tego czaru mag nie może się poruszać) teren przyjmuje na okres trwania czaru cechy bagna. Jeżeli na tym terenie znajdowały się inne typy terenu np.: las, zabudowania, itd. wpływ nowopowstałego bagna na walkę kumuluje się z pozostałymi modyfikacjami. Czas trwania czaru wynosi 2 etapy o ile mag się nie poruszył.

koszt - 5 PM
WW - 20

Sojusznicza Woda

W zasięgu AM maga żaden wrogi oddział nie może przepaść się przez strumień. Jeżeli oddział np.: w wyniku walki zostanie zmuszony do przeprawy jest automatycznie eliminowany. Własne oddziały przepływające się przez strumień nie wydają dodatkowych punktów ruchu.

koszt - 3 PM
WW - 25

Wodna Zbroja

Wszystkie własne oddziały będące w zasięgu AM maga mogą bezpiecznie przebywać na polu sąsiadującym z ogniem. Nie można próbować podpalać terenu na którym znajdują się oddziały tego gracza ani też ogień nie może się na to pole rozprzestrzeniać. Czas trwania czaru wynosi jeden etap.

koszt - 1 PM
WW - 5

Księga **Sari** Czary Ziemi

Lokalne Trzęsienie Ziemi

Wszystkie oddziały (zarówno wroga jak i własne) będące w zasięgu AM maga nie mogą poruszyć się więcej jak o jedno pole. Walka i ostrzał są zakazane.

koszt - 4 PM
WW - 35

Dewastacja Zabudowań

Efektom tego czaru podlegają wszystkie nie zniszczone zabudowania. Jeżeli w budynku, na który mag chce rzucić ten czar przebywają oddziały szanse rzucenia czaru zmniejszają się o 10 punktów (za każdy oddział). Czar powoduje, że dane zabudowanie ulega zniszczeniu. W zdewastowanym obiekcie przeżyć może tylko jeden oddział (pozostałe ulegają eliminacji). Atakowane zabudowanie musi znajdować się w AM maga.

koszt - 1 PM za każdy punkt modyfikacji zabudowania
WW - 20

Rozpadlina

Mag od momentu rzucenia tego czaru nie może się już poruszyć w tym etapie. Na krawędziach ograniczających AM maga pojawia się kilku metrowa szczelina, prowadząca do wnętrza ziemi. Przez cały czas trwania czaru żadna postać, oddział nie może przekroczyć tej krawędzi. Każdy oddział zmuszony ją przebyć jest automatycznie eliminowany. Czar trwa jeden etap.

koszt - 6 PM
WW - 25

Zbawczy Teren

Wszystkie własne oddziały będące w AM maga na czas jednego etapu korzystając z modyfikacji przysługujących im za obronę na danym terenie dodają jeszcze połowę tych wartości, np.: *oddział broniący się w zabudowaniach o modyfikacji +4 dodaje jeszcze 2 punkty.*

koszt - 3 PM
WW - 15

Księga **W**grych Czary Powietrza

Przenoszenie Przedmiotów

Za pomocą tego czaru mag może przenieść różne przedmioty (np.: sarkofag). Za każde dwa pola przenoszonego obiektu wydaje się 1 PM. Przedmiot unosi się w powietrzu i dlatego też może być przemieszczany nad wszystkimi rodzajami terenu, oraz nad wrogimi oddziałami. Obiekt może być przeniesiony o dowolną ilość pól ograniczoną AM maga.
koszt - 1 PM za każde 2 pola
WW - 5

Teleportacja Oddziału

Mag kosztem PM może teleportować dowolny oddział będący w zasięgu jego AM na inne pole, również znajdujące się w tym kręgu. Za każdy PS oddziału mag musi wydać 1 PM. Oddziały można teleportować tylko w całości. Nie wolno przenosić oddziału na pole z wrogiem oddziałem. Przteleportowany oddział w tym etapie nie może już wykonać ruchu. Z oddziałem są przenieszeni także wodzowie i sztandary będące na tym samym polu.
koszt - 1 PM za każdy PS teleportowanego oddziału + 5 PM za każdego dowódcę
WW - 60

Teleportacja Postaci

Mag może przenieść na wybrane przez siebie pole, siebie lub sojuszniczego dowódcę w obrębie swojej AM.
koszt - 5 PM
WW - 50

Antyteleportacja

Rzucenie tego czaru powoduje, że w zasięgu AM maga nie może zaistnieć żadna teleportacja. Nie można nikogo teleportować w krąg AM maga jak i nie można nikogo z niego przenieść. Czas trwania czaru wynosi 1 etap.
koszt - 3 PM
WW - 30

Księga **M**zant Czary Psioniczne

Pomrocność Jasna

Może być rzucony na dowolne pole będące w AM maga. Oddziały będące na tym polu tracą na jeden etap strefę kontroli.
koszt - 3 PM
WW - 25

Powiew Grozy

Czar można rzucić na dowolne pole będące w AM maga. Gdy próba rzucenia czaru powiedzie się, należy rzucić K10 aby ustalić jego efekt. Rezultat:
1 lub 2 oczka oznacza, że oddział musi opuścić to pole na odległość nie większą niż dwa pola, 3,4,5 lub 6 oczek - oddział ulega rozproszeniu, ale nie wycofują się,
7,8,9 lub 10 oczek - oddział panikuje, lecz nie wycofuje się.
Czar jest nieskuteczny gdy oddział jest pod wpływem czaru „Waleczne Serce”.
koszt - 7 PM
WW - 30

Waleczne Serce

Można rzucić na dowolny oddział w AM maga. Oddział będący pod wpływem tego czaru nie wycofuje się (nie traci przy tym pełnych strat), nie zależnie od wyniku walki. Czas trwania czaru wynosi jeden etap.
koszt - 3 PM
WW - 15

Furia

Może być rzucony na dowolnego dowódcę będącego w zasięgu AM maga. Nie może być rzucony na samego siebie. Czar powoduje, że na czas trwania pojedynku, siła dowódcy ulega potrojeniu.
koszt - 2 PM
WW - 20

IV Armia Szkieletów

[IV.1] Oddziały szkieletów mają podobne cechy do ludzkich jednostek, z małymi jednak wyjątkami:

- procarze, łucznicy, oszczepnicy, lekka piechota, lekka jazda - posiadają odporność na wszelki ostrzał -3,

- pikinierzy, ciężka jazda, ciężka piechota - posiadają odporność na wszelki ostrzał -4,
- ruchliwość wszystkich szkieletów jest mniejsza o 1 PR od identycznych formacji ludzkich.
[IV.2] Jeżeli szkielety nie są pod wpływem czaru „Wspieranie szkieletów”, walczą połową swoich PS (ułamki zaokrąglając do góry).

[IV.3] Jeżeli oddział szkieletów wejdzie we własnej fazie ruchu w strefę kontroli oddziału ludzi, należy natychmiast wykonać rzut K10 sprawdzający czy pojawienie się szkieletów nie wywołało paniki wśród ludzi - rzut wykonuje się tak jak na wytrzymałość dla rezultatu B1/A1. Jeśli próba wytrzymałości nie powiedzie się, oddział ludzi musi wycofać się o jedno pole. Szkielety mogą wtedy wejść na opuszczone pole. Gdyby na polu stał więcej niż jeden oddział, powyższą czynność należy wykonać dla wszystkich jednostek. W przypadku gdy przestraszony oddział nie może się wycofać, ulega automatycznie rozproszeniu.
[IV.4] Jeden oddział ludzi można próbować zastraszyć tylko raz na jedną fazę ruchu.

Gdy jedna próba zastraszania nie powiedzie się, nadejście kolejnych oddziałów szkieletów nie będzie miało już znaczenia psychicznego.
[IV.5] Jeśli w fazie ruchu dowolny oddział ludzi chce wejść w strefę kontroli szkieletów również musi rzucić na strach na zasadach podanych wyżej z tą różnicą, że gdy próba okaże się niepomyślna dany oddział w tej fazie nie może już wejść w strefę kontroli szkieletów.

[IV.6] Jeżeli oddział szkieletów znajduje się w odległości 1 od ognia należy natychmiast wykonać rzut na ich wytrzymałość odpowiadającą wynikowi walki B1/A1. W razie nieudanego rezultatu oddział taki musi wycofać się o 2 pola lub stracić 2 PS.

[IV.7] Jeżeli oddział szkieletów ostrzeliwany jest płonącymi strzałami nie korzysta z modyfikacji na ostrzał.

[IV.8] Nagrobki, dla szkieletów pełnią funkcję analogiczną co tabory dla ludzi, z tą tylko różnicą, że aby odzyskać utracone PS muszą dodatkowo być pod wpływem czaru „Nekromancja”.

Wygląd żetonów armii szkieletów

Mag



Łucznik



Oszczepnik



Ciężka jazda



Lekka jazda



Pikinier



Ciężka piechota



Lekka piechota



Procarz



Scenariusze

Scenariusz: Najemnicy

W obszernej sali, karczmy „Złoty Kufel” siedziało tylko dwoje gości. Jeden z nich, wyraźnie rozbawiony, klepał po ramieniu swojego zmartwionego kompana.

- Nie martw się Ardii. Przecież jesteś ksiązęm gońcem. Nikt cię nie ruszy. Wszyscy wiedzą, że znieważając ciebie naraziliby się na karzącą rękę księcia. Hi, hi, hi, hi Szkopuł w tym, że ta ręka nie jest zbyt hojna, no nie Ardii ?

- I to mnie martwi burgrabio - odrzekł niepocieszony rozmówca. - Przecież ci cholerni najemnicy czekają na należny im żołd, a z tego co wiem mam dla nich tylko świstek nic nie wartego pergaminu. Naley jeszcze wina, kto wie czy to nie będzie mój ostatni puchar. Aaaaa... w dupie mam księcia !!!!

- Hola ! Hola ! Zważ co mówisz - uspokoił go burgrabia. - Już starczy ci wina i tak jesteś mocno wstawiony. Lepiej już jedź.

- A jadę, jadę. Jak nie wróć przed świtem to lepiej uważaj na wioskę burgrabio, bo czart jeden wie czy nie zechcą osobiście odebrać zapłaty. Zobacz - dorzucił, wstając jednocześnie od stołu i wyjmując z pod płaszcza ciężki, złoty łańcuch, nabijany licznymi klejnotami. - To podarunek dla ich szefa. Ładny jest nie ?

Burgrabia badawczo spojrzął na cenny przedmiot znacząco kiwając głową. Po krótkiej chwili goniec chwiejnym krokiem wyszedł z karczmy. Wkrótce dał się słyszeć oddalający tętent końskich kopyt.

Na jednym ze wzgórz goniec wstrzymał konia. Po drugiej stronie wzniesienia, zmrok rozświetlała luna idąca od dziesiątek rozpalonych ognisk. Nieregularnie rozłożone, zdradzały obóz najemnego żołnierza. Jeździec niepewnie zmierzzył wzrokiem obozowisko. Mimowolnie sięgnął ręką do zawieszzonego na szyi złotego łańcucha. Powoli, nie chcąc uszkodzić cennego przedmiotu wysunął go przez głowę. Chwilę mu się przyglądał po czym starannie go zwinawszy schował do kieszeni znajdującej się wewnątrz płaszcza. Obejrzał się na wszystkie strony poczym gwałtownym ruchem spiął konia ostrogami. W pełnym galopie, pędząc po zboczu zbliżał się do obozu.

Śpiący na starzy żołnierze na odgłos końskich kopyt obudzili się natychmiast. Niemal mechanicznie wysuwając przed siebie ponad dwumetrowe berdysy o mały włos przypiętowałiby los jeźdźca, gdyby ten nie wstrzymał wierzchowca w ostatniej chwili. Podnosząc tumany kurzu zatrzymał się na odległość łokcia przed stalowymi ostrzami

broni strażników.

- Pędko ! Prowadzić do kapitana - ryknął goniec na zaskoczonych żołnierzy.

Wartownicy patrząc uważnie na jeźdźca zamamrotali coś do siebie. Jeden z nich wolnym krokiem zbliżył się, po czym chwycił w dłonie uzdę wierzchowca. Wtem na jego twarzy znalazł się but gościa. Głuche młasnienie świadczyło o tym, że cios był wymierzony celnie i z nie małą siłą.

- Precz z łapami obwiesiu !!! Przecież kazalem ci prowadzić do kapitana - miotał się ksiązęc kurier.

Zamroczony najemnik przez krótką chwilę trzymał się za twarz. Zaraz potem spojrzawszy wzrokiem wygłodniałego wilka, odwrócił się na pięcie i ruszył do obozu.

Hałas jaki wywołało owo zamieszanie zdawał się poruszyć cały obóz, w którym nagle zawrzało jak w ulu. Najemnicy dotąd leżący przy ogniskach i grający namiętnie w kości, wszyscy jak jeden mąż powstali ze swych miejsc i pośpieszonym krokiem zbliżyli się do ścieżki wewnątrzobozowej, biegnącej od bramy do środka obozu, gdzie stał duży namiot ich dowódcy. Po chwili spod jego brezentu wyszedł mężczyzna, który gestem wyciągniętej dłoni pozdrawiał zniecierpliwionych żołnierzy. Za nim, skamłając i rzucając przekleństwa podążał strażnik.

- Kapitanie, ten sk..... jest przy bramie i czeka tam na was.

Nic nie odpowiadając, kapitan szedł równym krokiem w stronę oczekującego przy bramie jeźdźca. Wśród żołnierzy narastało podniecenie i dały się słyszeć głosy przeliczające wysokość należnego im żołdu. Gdy kapitan i jeździec byli naprzeciwko siebie ten drugi jedynie drgnawszy w siodle pozostał na miejscu.

- Witaj posłańcze - warknął kapitan. - Racz zsiąść z konia abym mógł cię wysłuchać.

Goniec nie zważając na słowa dowódcy zaczął mówić:

- Przyнося ten oto list ... - lecz nim dokończył, porwany przez mrowie ludzi został sprowadzony na ziemię, tak jak życzył sobie tego wódz. Zaskoczony posłańiec nie mogąc złapać tchu kłęczał teraz wśród tłumu niechętnych mu najemników.

- Ależ wstań - ciągnął dalej kapitan. - Nie musisz kłęczeć. Mów gdzie nasz żołd.

Ostatnie słowa spowodowały prawdziwy wybuch okrzyków braci żołnierzy domagających się zapłaty. Dowódca skinieniem ręki nakazał ciszę. Prerażony goniec o wiele pokorniejszym głosem, przerywanym głębokimi wdechami powietrza kontynuował. - Ten list który wręczam kapitanie jest od samego księcia - po czym wyjął z za pasa zwinięty rulon przewiązany złotą nitką zwieńczoną miast pieczęci dużym klejnotem.

Przywódca najemników wziął list z drżących rąk gońca. Rozerwawszy nitkę krótko spojrzął na jego zawartość. Tymczasem żołdacy znowu poczęli okazywać swoje zniecierpliwienie. W kierunku posłańca poleciało kilka kamieni rzuconych z głębi tłumu. Kapitan przerwał lekturę. Spokojnie spojrzął na spoconego rozmówcę i odrzekł:

- Wracaj zatem do swojego pana. Odpowiedź wysłę za tobą.

Goniec z szeroko rozwartymi oczyma, kłaniając się w pas wskoczył na konia, zawróciwszy go ruszył w drogę powrotną. Nieliczni bardziej krzykliwi najemnicy teraz już wrzeszczeli na całe gardło o zdradzie ich wodza.

Tymczasem kapitan przywołał do siebie strażnika, który tym razem miał ze sobą duży łuk.

- Gerten. On jest twój. - wyszeptał wskazując palcem na oddalającego się jeźdźca. Żołnierz bez najmniejszego wahania wyjął z przewieszonego przez plecy kołczanu strzałę i naprężywszy cięciwę zaczął długo i dokładnie celować. Aż w końcu puścił cięciwę.

Kapitan odwracając się do swoich ludzi, podniósł do góry trzymany w ręku list.

Natychmiast uciszono się.

- Kamraci !!! - zaczął - znamy naszą cenę i nikt jej nie może zmieniać, a już na pewno obniżyć. Nie sprzedałem was !!! Sami jesteście świadkami, że ksiązę pieniędzy nie przysłał. Dlatego z nastaniem świtu odbierzemy to co jest nasze !!! Tutaj blisko leży wioska Melthoen i mam nadzieję, że będzie ona dla nas wystarczającą zapłatą.

Wrzask, który wydobył się z setek gardel i las skrzyżowanych w górze broni wymownie świadczył o tym, że najemnicy pójdą tam, gdzie posle ich dowódca. Wszędzie !!! W wodę, ogień aby tylko było złoto.

Rozmieszczenie wojsk

Gracz reprezentujący stronę ksiązęcą rozstawia dowolnie wszystkie swoje oddziały w zabudowaniach, wieżach, Klasztorze, Świątyni.

Napaścnicy rozpoczynają ruch z krawędzi przylegających do pól z których wchodzi na planszę droga, ścieżka lub z trzech pól o współrzędnych A1-B28, A1-B29, A1-B30. Decyzja jakie oddziały wejdą którą ścieżką, gracz podejmuje w tajemnicy przed przeciwnikiem, jednak jeszcze przed rozstawieniem przez niego wojsk. Najemnicy wchodzi na planszę w pierwszym etapie z uprzednio wybranych kierunków.

Posiłki dla ksiązęcych przybywają w momencie, gdy napaścnicy zdobędą jakiegokolwiek zabudowanie, wieżę, Klasztor lub Świątynię. Oddziały rozpoczynają ruch z bramy miasta

w najbliższej własnej fazie ruchu. Oddziały napastników nie mogą zbliżyć się na widoczność wzrokową od murów miasta.

Warunki zwycięstwa

W scenariuszu punkty przyznawane są jedynie stronie agresorów, odpowiednio:

- za każde podpalone lub zdewastowane zabudowanie - 3 PZ (max 87 PZ),
- za każdą podpaloną lub zdewastowaną wieżę - 16 PZ (max 48 PZ),
- za zniszczenie Klasztoru - 26 PZ,
- za zniszczenie Świątyni - 20 PZ,
- za ścięcie Świętego Drzewa - 10 PZ,
- za zdewastowanie Grobowca Bohatera - 9 PZ,
- za zdewastowanie Kamiennego Kręgu - 8 PZ,
- za spalenie lub zdewastowanie pola ze zbożem - 1 PZ (max 62 PZ),
- za spalenie lub zdewastowanie pola winnic - 2 PZ (max 20 PZ),
- za każdy wyeliminowany oddział książęcy I Regimentu - 3 PZ (max 75 PZ),
- za zdobycie i utrzymanie do końca gry taboru - 15 PZ,
- za zdobycie i utrzymanie do końca gry sztandaru - 10 PZ,
- za wzięcie do niewoli lub zabicie dowódcy I Regimentu - 10 PZ.

Strata każdego własnego oddziału powoduje odjęcie 4 PZ (max 88 PZ).

Strata taboru, chorągwi lub dowódcy powoduje odjęcie 10 PZ (max 30 PZ).

Po podliczeniu punktów gracze dzielą wynik przez 4. Otrzymany rezultat stanowi procentową wartość wykonanego zadania przez Najemników.

Specjalny wysłannik Yakushi Akashi, tylko dla graczy donosi z Melthoen, że domy garncarza, szewca oraz kołodzieja uważane są za niezniszczone i mogą być zburzone przez napastników.

W scenariuszu jako pierwsi poruszają się Najemnicy.

Na początku gry pogoda wymaga ustalenia.

Skład i liczebność wojsk

(liczby w nawiasach oznaczają liczbę oddziałów)

Książęcy:

9 oddziałów holoty;

- I Regiment - Procarze (2), Oszczepnicy (4), Lekka Piechota (3), Lekka Jazda (2), Kuszniczy (3), Pikinierzy (3), Ciężka jazda (1), Ciężka Piechota (2)
- [dowódca, sztandar, tabor];
- Posiłki: 5 oddziałów lekkiej piechoty.
- Najemnicy:
- Najemnicy (10), Oszczepnicy (2), Łuczniczy (4), Lekka Piechota (1), Kuszniczy (1), Barbarzyńcy (1), Pikinierzy (1), Ciężka Jazda (1), Ciężka Piechota (1)
- [dowódca, sztandar, tabor].

Czas gry 12.00 do 18.00.

Scenariusz: Spisek

Nad Erherburgiem wstawał świt. Pograżona w śnie ludność marzyła o tym, żeby zbliżający się dzień nie był równie szary jak poprzednie. Tymczasem pierwsze promienie słońca wyraźnie znaczyły panoramę miasta. W jego tle wyróżniał się imponujący książęcy pałac. Wykonany z białego marmuru, widoczny był z każdego miejsca w mieście. Od biednej części miasta oddzielał go blisko ośmiometrowy mur. Do jego wnętrza prowadziły cztery opuszczone bramy, okute żelaznymi pierścieniami. Sama budowla położona na wznieśieniu, zdawała się szydzić z nędzy miasta. Im dalej od niej, tym więcej było podupadających zabudowań. Miasto spało i tylko po niektórych uliczkach przemykali pojedynczy kupcy, wcześniej zaczynający dzień.

Z jednej z kamienic położonej na obrzeżach miasta wychyliła się niewielka zakapturzona postać. Karzeł niepewnie rozejrzał się po okolicy. Upewniwszy się, że nikt nie idzie ulicą ostrożnie opuścił schronienie przy budynku. Wkrótce przyspieszył kroku, po czym nagle obejrzał się do tyłu. Jego wzrok spoczął na oknie kamienicy, którą dopiero co opuścił. Peleryna, która dotąd skrywała całą jego postać opadła mu na ramiona. Widoczna teraz twarz karła była posiniaczona, oczy nabiegłe krwią, a dłonie zaciśnięte w pięści. Karzeł po raz ostatni spojrzął na kamienicę równocześnie krzyżując ręce na wysokości łokcia.

Po chwili gwałtownie odwrócił się i ruszył biegiem w kierunku książęcego pałacu. Głuche odgłosy kroków zanikały, aż wkrótce nic nie świadczyło by ktoś tą drogą przebiegał. Mijały minuty, kwadransy, może nawet kilka godzin i już nic nie zakłócało spokoju ulicy. W pewnym momencie, ze strony w której zniknął karzeł, wyłonił się książęcy żołnierz, a zaraz za nim następni. Truchtem, nie czyniąc najmniejszego hałasu przebiegali przez ulicę. Było ich kilkudziesięciu, cały oddział lekkiej piechoty. Wtem z jednej z bram wyszedł na ulicę starszy człowiek z wiklinowym koszem na plecach, pełnym różnych przedmiotów przeznaczonych na handel. Dopiero po chwili zobaczył nadbiegających żołnierzy. Na jego twarzy pojawiło się przerażenie. Szybko zawrócił, chcąc na nowo skryć się w bramie. Niestety było już za późno. Dwóch pierwszych żołdaków doskoczyło do niego i na wyraźne polecenie dowódcy, pociągnęło starca w jej głąb. Pozostali biegli dalej. Po chwili dołączyli do nich opiekunowie starca. Jeden z nich ocierał w biegu wilgotny miecz.

Wśród członków oddziału był także ów karzeł, który stale szeptał coś dowódcy wskazując na budynek do którego się zbliżali. Żołnierze bezszelustnie przywarli do ścian kamienicy. Karzeł pchnął drzwi. Były otwarte. Żołnierze zaczęli znikać w jego wnętrzu. Nieliczni pozostali na zewnątrz, otaczając budynek.

Wkrótce dał się słyszeć głuchy trzask łamanych drzwi. Zduszone dźwięki świadczyły, że atak książęcych całkowicie zaskoczył domowników. Jednak już po chwili przerażone jęki ustąpiły brzękowi stali. Najwyraźniej nie wszyscy napadnięci chcieli dobrowolnie oddać swoje głowy pod miecze. Zamieszanie w budynku zaczęło się przedłużać, przyjmując odgłos

regularnego starcia.

Nagle z okna kamienicy, wyłamując całą futrynę wypadło dwóch mężczyzn, bezradnie machających w powietrzu rękami. Zaraz za nimi zdążył książęcy żołnierz kurczowo ściskający strzęp firanki, której widać chciał się złapać. Nieszczęśnicy, chociaż spadli z niewielkiej wysokości, osiągnęli w końcowej fazie lotu, kamienną kostkę brukową. Żołnierze pilnujący domu na zewnątrz, zaskoczeni odstąpili spod okna. Dopiero po dłuższej chwili dwóch z nich podeszło do nieruchomych ciał. Jeden z nich odwrócił twarzą do siebie ciało żołnierza, leżącego na brodatym mężczyźnie. Obaj nie żyli. Oczy żołnierza nabiegły krwią.

- Na Geheri - ledwie wyszeptał. - To jest mój brat !!! -Równocześnie, błyskawicznie sięgnął po broń i nim jego towarzysz zdołał go powstrzymać zatopił ją w ciele brodacza.

- Wakard, opanuj się - ryknął drugi żołnierz - to już trup ! - następnie gwałtownie szarpną nim na próżno usiłując oderwać go od martwego brata.

Krótką szamotaninę przerwała nagle cisza jaka nastąpiła w budynku. Żołnierze zastygli w bezruchu oczekując na to co się wydarzy. Wkrótce pod portalem kamienicy pierwsi książęcy poczeli wychodzić na zewnątrz. Za nimi, ze sznurkiem na szyi szedł skrupowany mężczyzna. Poszarpane w walce drogie szaty wraz z naderwanym łańcuchem na piersi więźnia nie okrywały już jego potężnej sylwetki. Grube więzy na przegubach u rąk i nóg krępowały ruchy nieszczęśnika. Dowódca oddziału napastników kopnął więźnia, równocześnie nakazując wszystkim żołnierzom ruszać z miejsca.

Grupa jeźdźców zbliżała się do kamienicy. Jeden z nadjeżdżających, zeskoczył z konia na widok zniszczeń i leżących ciał. Podbiegł do budynku. Zduszony jęk spod okna zwrócił jego uwagę. Obok ciała brodacza i książęcego żołnierza leżał jeszcze jeden człowiek. Jego oczy lśniły słabnącym blaskiem, a z ust wydobywał się niezrozumiały charkot.

- Jossanie, co się stało ? - rzucił nieznajomy konającemu.

W odpowiedzi usłyszał jedynie bełkot z gardła przepelnionego krzepnącą krwią.

- Co się stało z hrabią Berland ? Czy żyje? - naciskał dalej kłęcząc nad umierającym. Słabe kiwnięcie głowy było odpowiedzią. - Gdzie zatem jest? Dokąd go powieźli? Do pałacu? Umierający spojrzął na drogę prowadzącą do południowej bramy miasta. Próbując wypowiedzieć jakieś słowo zakrzusił się spazmatycznie.

- Przyjacielu, do Vorhau, Loscar, Melthoen ... ? - Przy ostatniej miejscowości Jossan znów kiwnął głową, ale już po raz ostatni.

Nieznajomy załkawszy cicho dopiero po dłuższej chwili opuścił ciało przyjaciela na ziemię.

- Chorąży do mnie ! - krzyknął. - Powiadom Geserta i Bonte, że ludzie kanclerza mają następcę tronu. Niech zbierają ludzi i uderzają na Melthoen. Ja jadę po swoich i ruszę przodem.

W obszernej komnacie pałacowej, książę zajądając trzeci podwieczorek przyglądał się grupie uroczych tancerek. Raz po raz jego wydatne usta wykrzykiwał grymas zadowolenia i satysfakcji. U boku tronu, zgrzybiały starzec usiłował bezskutecznie skierować

uwagę księcia na inne tory.

- Nie teraz kanclerzu. Widzisz, że się bawię - książę próbował zniechęcić natarczywego sługę.

- Ależ panie, chociaż próba się powiodła, ci głupcy narobili tyle hałasu, że pewnie już całe miasto wie o wszystkim. Nie możemy trzymać hrabiego przy życiu. Jest zbyt niebezpieczny. Pchnij do Melthoen dodatkowe siły, niech uroczystie wykonają wyrok. - kontynuował starzec.

- Czyń jak uważasz, kanclerzu - odrzekł książę. - Ja nie chcę o niczym wiedzieć. Niech go tam powiesz.

Rozmieszczenie wojsk

Dowódca książęcy przebywa na polu z karczmą "Złoty Kufel". Oddziały mu podległe gracz może rozstawić w zabudowaniach, w wieżach, klasztorze, świątyni, jednak tak aby w każdym z nich było nie więcej niż jeden oddział. Nie mogą one zostać rozstawione w odległości mniejszej niż 3 pola od dowódcy. O godzinie 8.00 z bramy miasta rozpoczynają ruch pierwsze oddziały spiskowców (grupa pierwsza).

Posiłki

O godzinie 11.00 z bramy miasta rozpoczynają ruch oddziały drugiej grupy spiskowców.

O godzinie 11.15 z bramy miasta rozpoczynają ruch oddziały trzeciej grupy spiskowców. O godzinie 11.45 z bramy miasta rozpoczynają ruch oddziały Eskorty dla więźnia.

Oddziały spiskowców w momencie wyjścia Eskorty nie mogą być w odległości mniejszej niż 10 pól od miasta.

Skład i liczebność wojsk

(liczby w nawiasach oznaczają liczbę oddziałów)

Książęcy:

I Regiment - Procarze (2), Hołota (5),

Łucznicy (2), Oszczepnik (1),

Lekka Piechota (6), Kusznic (1),

Lekka Jazda (1), Pikinierzy (3),

Ciężka Jazda (1), Ciężka Piechota (1)

[dowódca, sztandar, tabor];

Eskorta dla więźnia - Łucznicy (3),

Oszczepnik (1), Kusznic (2), Lekka Jazda

(3), Pikinierzy (2), Ciężka Jazda (2),

Ciężka Piechota (2)

[dowódca, sztandar].

Spiskowcy:

Grupa I - Lekka Jazda (7) [dowódca];

Grupa II - Łucznicy (2), Lekka Piechota (10),

Kusznic (1) [dowódca];

Grupa III - Łucznic (1), Oszczepnicy (3),

Kusznic (1), Barbarzyńca (1), Pikinier (1),

Najemnicy (2), Ciężka Jazda (1),

Ciężka Piechota (1) [dowódca]

Cel gry

Celem gry dla spiskowców jest uwolnienie uwięzionego księcia, lub niedopuszczenie do jego egzekucji.

Książęcy mają doprowadzić do powieszenia więźnia na szubienicy.

Zasady dodatkowe

Przy rozgrywaniu tego scenariusza obowiązuje kilka dodatkowych zasad mających na celu oddanie sytuacji na planszy: 1.0 Uwzględniając stan książęcego dowódcy przebywającego na początku gry w karczmie, jego ruchliwość zmniejszona jest do 5 PR, aż do godziny 12.00. Dodatkowo dowódca poin-

formowany zbyt późno o grożącym spisku nie jest przekonany o celowości szybkiego działania. Przed każdym jego ruchem należy wykonać rzut K10, i jeżeli wypadnie 1,2,3,4 lub 5 - to w ogóle się on nie porusza.

2.0 Wszystkie oddziały książęce, które na początku gry znajdują się na planszy nie mogą poruszać się i atakować do czasu gdy nadejdzie rozkaz ruchu od ich pijanego dowódcy. Rozkaz ruchu dowódca przekazuje oddziałom stojącym razem z nim lub też przebijającym na sąsiednim polu. Taki oddział może już swobodnie poruszać się (nie może jednak atakować) i przekazywać rozkaz ruchu innym sojusznicznym oddziałom na analogicznej zasadzie (rozpoczyna on ruch od najbliższej kolejnej własnej fazy ruchu).

3.0 Na początku rozgrywki przyjmuje się, że oddziały spiskowców nie są dla książęcych wrogów, chociaż muszą one przestrzegać zasad związanych ze strefą kontroli.

Jeśli znajdują się w strefie kontroli książęcych oddziałów muszą atakować lub angażować przeciwnika demaskując się przy tym.

4.0 Spiskowcy do czasu ujawnienia swoich zamiarów nie mogą przechodzić przez zboża, wzniecać pożarów, dewastować zabudowań ponieważ pozorują one przestrzeganie obowiązujących w księstwie praw.

4.1 Książęcy nie mogą podpalać ani dewastować zbóż, winnej latorośli i zabudowań, aż do spełnienia uwarunkowań opisanych w punkcie 5.1.

5.0 Oddziały książęce nie mogą zaatakować spiskowców do momentu, gdy te nie zaatakują ich (konkretny oddział), lub też nie były one światkami ataków na sojusznicą jednostkę.

Jeżeli spiskowcy zaatakują oddział będący w zasięgu widoczności rozpoznawczej innego oddziału książęcego to ten może już poruszać się i atakować spiskowców. Oddział taki może przekazywać informacje o spiskowcach analogicznie do sposobu przekazywania rozkazu ruchu opisanego w punkcie 2.0. Ostrzeżone oddziały pozbywają się ograniczeń z tego punktu.

5.1 Jeżeli atak spiskowców widziała załoga wieży, lub też oddział, który wcześniej był świadkiem ich ataku, a znajdzie się w jej wnętrzu, podnoszą alarm. Od tej chwili wszystkie oddziały książęce znajdujące się na planszy mogą już swobodnie poruszać się i atakować spiskowców.

6.0 Eskorta dla więźnia nie podlega ograniczeniom z punktu 4.1

7.0 Domy szewca, kołodzieja i garncarza uważa się za nienaruszone.

W grze uczestniczy żeton przedstawiający więźnia. Na początku rozgrywki gracz reprezentujący książęcych w tajemnicy przed przeciwnikiem zapisuje na karcie, w której z wież ukrywa on więźnia. W momencie zdobycia wieży przez spiskowców więzień zostaje uwolniony (posiada 12 PR). W chwili wejścia oddziału eskorty do danego obiektu, więzień zostaje ujawniony i może być przenoszony na miejsce kaźni. W momencie wyeliminowania oddziału eskortującego więźnia, książę zostaje uwolniony. Więzień nie może być zabity inaczej jak poprzez powieszenie na szubienicy. W chwili gdy uwolniony książę opuści planszę - spiskowcy automatycznie wygrywają. Jeżeli próba odbicia księcia się nie powiedzie - zwycięstwo odnoszą książęcy.

W scenariuszu jako pierwsi poruszają się spiskowcy.

Na początku gry pogoda wymaga ustalenia.

Czas trwania rozgrywki 8.00 - 16.00.

Scenariusz: Powstanie chłopskie

Las z wolna pogrążał się w mroku. Jednakże dwaj jeźdźcy poruszający się krętym duktem między drzewami ani na chwile nie zmniejszyli tempa podróży. Niewątpliwie dobrze znali tę drogę. Jeden z nich, odziany w misternie zdobioną zbroję i hełm miał dystynkcje wysokiego rangą oficera i był najprawdopodobniej zwierzchnikiem drugiego, ubranego znacznie skromniej, za to obwieszono go wszelkimi możliwymi rodzajami broni. Obaj niemłodzi już mężczyźni (choć tak naprawdę chyba niemożliwym wydawało się odgadnięcie ile w rzeczywistości mają lat) rozmawiali swobodnie, nie zważając na różnicę rang.

- Cieszę się, że znów jesteś przy mnie. Niewielu miałem takich chorążych, jak ty, a tym razem mamy przed sobą dość oryginalne zadanie ...

Drugi żołnierz milczał. Zbyt dobrze znał swojego dowódcę, aby zarzucać go zbędnymi pytaniami. I tak wiedział, że zaraz wszystkiego się dowie.

- O pieniądze nie musisz się martwić - otrzymasz solidną zapłatę za swoją pracę ...

O tym też wiedział - zawsze otrzymywał solidną zapłatę ...

- Ci chłopcy ... ciągnął dalej dowódca - Kto by pomyślał, że mogą mieć aż tyle pieniędzy, żeby mnie opłacić ...

- Chłopi ?

- Tak, banda nędznych kmiotków ledwo okrywających swoje zadki dziurawymi portkami ! Ale nie łudźmy się - to tylko pozory ! Nawet nie jęknęli, gdy im podałem swoją cenę. Ale cóż, jak to sami mówią "chcą się bić o swoje", to i pieniądze się znalazły. Zapewne zastanawiasz się o cóż takiego im chodzi ?

No cóż - to zapewne jeszcze jedna ze spraw tego świata, które ktoś nazwał "nierozwiązywalnymi". Otóż zapewne wiesz, co to jest czerwona byczkowa ...

- Jakieś zielsko. Robią z tego napój oglupiający.

- No, nie taki całkiem oglupiający. Jak się tego napijesz, możesz przez cały dzień robić mieczem i nic się nie zmęczysz, a jeszcze później masz kolorowe sny i humor ci się poprawia jak po wizycie w sypialni żony karczmarza. Inna rzecz, że bebechy po tym szybko wysiadają ... No, ale mniejsza z tym! Faktem jest, że Książę Teodor, którego poddani slynęli w całym Cesarstwie i okolicach z mniej lub bardziej jawnej hodowli tego kwiatuszka, stwierdził nagle, że chce być uczciwym władcą, przestrzegającym norm międzynarodowych ...

- Byczówka jest zakazana w Cesarstwie ...

- Ano właśnie, Książę Teodor, jako świeżo zhołdowany wasal cesarza, dał pierwszy dowód swej lojalności, wprowadzając całkowity zakaz uprawy i handlu tym zielskiem, zwanym skądinąd przez miejscowych rogatką. To oczywiście nie może się podobać

wieśniakom, którzy przez całe pokolenia hodowali byczówkę, a teraz w myśl "postępowych" pomysłów księcia mają się przestawić na uprawę winorośli.

- No cóż, wino dobra rzecz ...

- Ale trzeba je umieć uprawiać. A byczówka wyrastała byle jak i byle gdzie - choćby za stodołą. Na domiar złego miejscowy margrabia nie należy do ludzi cierpliwych i wyrozumiałych - wyraźnie spieszy mu się, aby być pierwszym, którego Książę poklepie po głowce za wzorowe przeprowadzenie przekwalifikowania chłopów na "bardziej moralną" uprawę.

- Ten margrabia ...

- I jego oddziały, jak się zapewne domyślasz są pierwszym naszym celem. Chłopi nie chcą ugody, zachciało im się bitki, ale trzeba przyznać, że podeszli do tego profesjonalnie. Dałem się namówić, w końcu płacili czystym srebrem ... Prawie miesiąc szkoliłem ich w robieniu bronią - mieczem, oszczepem. Z łukiem sami obchodzą się bez problemu - to u nich powszechnie używany oręż. Potem, gdy dowiedziałem się, że wyzdrowiałeś, ściągnąłem tu i ciebie. Mam nadzieję, że nie miałeś nic przeciwnego? - Spojrzał na towarzysza, ale wiedział, że ostatnie pytanie było niepotrzebne. Tego jednego mu zazdrościł - chorąży nigdy nie żadał zbędnych pytań.

- Ucisza się, chłopcy!

Sołtys coraz bardziej tracił nadzieję, że uda mu się przezwyciężyć rozgardiasz, jaki go zewsząd otaczał. Czuł się bezradny wobec tak wielkiej cizby ludzi zgromadzonych tej nocy na Bagnisku Juzvy. Ale nie było się czemu dziwić - zebrali się tu nie tylko wszyscy chłopcy z Melthoen - przybyły też posiłki z okolicznych wsi oraz kilkuset drwali - ponurych osiłków zamieszkujących dzikie ostępy puszczy. Część chłopków uzbrojona była w oszczepy i łuki, jednak większość wyposażała się w broń własnej produkcji - widły, kosy, cepy, obuchy i kilka innych podobnych drobiazgów. Niektórzy, dla zabicia czasu, zajęci byli popularną grą towarzyską zwaną dupniakiem, inni, preferujący bardziej kulturalny sposób rozrywki, urządzili konkurs plastyczny na najbardziej udany rysunek, obrazujący piękno kobiecych kształtów. I kiedy już wydawało się, iż sołtys ostatecznie da za wygraną, zebrane towarzystwo zaczęło nagle cichnąć. Dzielnym naczelnik wsi błyskawicznie powiódł wzrokiem w kierunku, z którego w stronę zebranych zbliżało się powoli dwóch jeźdźców. Momentalnie po jego spoczonej twarzy przebiegł uśmiech, połączony z widocznymi oznakami ulgi.

- Pan rycerz Warmir nadjeżdża! Nuże, zbierać się, dziś będziemy się bić!

Tych słów już nie musiał powtarzać - każdy już wiedział co ma robić

Mgła nad bagnami powoli opadała ...

Rozmieszczenie wojsk

Strona książęca na początku gry rozporządza jedynie oddziałami I Regimentu. Oddziały te gracz może rozstawić na dowolnych polach z zabudowaniami, wieżami, w Klasztorze lub Świątyni (przestrzegając zasad dotyczących liczby oddziałów na jednym polu).

Powstańcy rozmieszczają wszystkie swoje oddziały na bagnach, grobli, z wyjątkiem pół znajdujących się pomiędzy wioską a klasztorem.

Posiłki dla księżęcych:

Jeżeli jakikolwiek oddział I Regimentu przekroczy bramy miasta, należy odczekać 4 etapy (1 godzinę). Posiłki wychodzą z bramy miasta (po jednym regimentem). Jeśli żaden oddział książęcy nie dotrze do miasta - posiłki nie nadejdą.

Skład i liczebność wojsk

(liczby w nawiasach oznaczają liczbę oddziałów)

Książęcy:

I Regiment - Procarze (5), Łucznicy (3),
Lekka Piechota (4), Kuszniczy (2),
Lekka Jazda (2), Pikinierzy (3), Najemnicy (1)
[dowódca (burgrabia), sztandar, tabor];

Posiłki

II Regiment - Oszczepnicy (5), Łucznicy (3),
Najemnicy (2) [dowódca, sztandar, tabor];
III Regiment - Kuszniczy (2), Pikinierzy (2),
Ciężka Jazda (2), Najemnicy (2),
Ciężka Piechota (2)
[dowódca, sztandar, tabor].

Chłopi:

Hołota (17), Łucznicy (6), Oszczepnicy (10),
Barbarzyńcy (6), Lekka Jazda (3)
[naczelnik powstania, dowódca, tabor].

Warunki zwycięstwa:

W scenariuszu punkty zwycięstwa przyznawane są jedynie chłopom. Po zakończeniu rozgrywki, gracze sumują zdobyte przez buntowników punkty, zmodyfikowane o stracone oddziały. Cały wynik należy podzielić przez 5. Otrzymana liczba obrazuje procentowe wykonanie przez nich zadania.

Punkty zwycięstwa przyznawane są odpowiednio za:

- każde zabudowanie zdobyte w 1 etapie (do 8.00) - 5 PZ, maximum 80 PZ,

- każde zabudowanie zdobyte w 2 etapie (do 8.15) - 4 PZ, maximum 96 PZ,

- każde zabudowanie zdobyte w 3 etapie (do 8.30) - 3 PZ, maximum 72 PZ,

- każde zabudowanie zdobyte w 4 etapie (do 8.45) - 2 PZ, maximum 48 PZ,

(zabudowania znachora nie są punktowane)
- każdą wieżę zdobyłą w 1 etapie (do 8.00) - 20 PZ, maximum 60 PZ,

- każdą wieżę zdobyłą w 2 etapie (do 8.15) - 15 PZ, maximum 45 PZ,

- każdą wieżę zdobyłą w 3 etapie (do 8.30) - 10 PZ, maximum 30 PZ,

- każdą wieżę zdobyłą w 4 etapie (do 8.45) - 7 PZ, maximum 21 PZ,

- utrzymanie do końca rozgrywki każdego zabudowania - 2 PZ, maximum 48 PZ,

- utrzymanie do końca rozgrywki każdej z wież - 8 PZ, maximum 24 PZ,

- utrzymanie do końca rozgrywki świątyni - 10 PZ,

- utrzymanie do końca rozgrywki klasztoru - 25 PZ,

- wzięcie do niewoli burgrabiego I Regimentu - 20 PZ,

- wzięcie do niewoli dowódcy II Regimentu - 10 PZ,

- zabicie w walce lub za samobójstwo burgrabiego - 10 PZ,

- zabicie w walce lub za samobójstwo dowódcy II Regimentu - 5 PZ,

- zdobycie i utrzymanie do końca gry sztandaru I Regimentu - 5 PZ,

- zdobycie i utrzymanie do końca gry sztandaru II Regimentu - 10 PZ,

- zdobycie każdego z taborów książęcych - 9 PZ, maximum 27 PZ,

- wyeliminowanie oddziału z I Regimentu - 2 PZ, maximum 34 PZ,

- wyeliminowanie oddziału z II Regimentu - 3 PZ, maximum 30 PZ,

- spalenie lub zdewastowanie pola z winną latoroślą - 1 PZ, maximum 10 PZ.

Odbicie przez wojska książęce zabudowań (nie zniszczonych) w którymś z 4 pierwszych etapów powoduje odjęcie tyle PZ od osiągnięć chłopów ile warte było ich zdobycie.

Dodatkowe PZ przyznawane są chłopom gdy strona książęca spowoduje opisane niżej zniszczenia:

- 10 PZ za każde zniszczone zabudowanie,

- 20 PZ za każdą zniszczoną wieżę,

- 100 PZ za zniszczenie klasztoru,

- 100 PZ za zniszczenie świątyni.

Od osiągnięć punktowych chłopów odejmowany jest 1 PZ za stratę każdego oddziału, 20 PZ za śmierć dowódcy lub stratę jedyńskich taborów. Strata wszystkich oddziałów oznacza automatyczną klęskę chłopów podobnie jak i śmierć Naczelnika powstania.

W scenariuszu jako pierwsi poruszają się chłopci.

Na początku gry jest zachmurzenie.

Czas trwania: według czasu gry - od 8.00 do 18.00.

Scenariusz: „Złota moneta”

Złota moneta, wyrzucona w górę, obracając się zamigotała w słońcu Doleciała do pewnej wysokości, przez moment zawisła w powietrzu, aby po chwili, jakby z ociąganiem spadać w dół. Blisko ziemi, szybkim ruchem, chwyciła ją dłoń. Dłoń ozdobiona pierścieniem z książęcym herbem.

- Znowu reszka! Tak jak sobie pomyślałem. Szczęście mi dzisiaj dopisuje. Przynajmniej w tym ... - Książę zamyslił się. Lubił tą zabawę monetą - była taka prosta ... Znacznie prostsza od rządzenia krajem. Książę był w komnacie sam. Ostatnio takie chwile nie zdarzały mu się często. Nie da się ukryć, że kilka poprzednich dni było wyjątkowo burzliwych i męczących. Bunt wieśniaków ... Były to pierwsze tak poważne zamieszki od kiedy został księciem ...

A wydawało mu się, że jest dobrym władcą dla własnych poddanych - objął tron legalnie, jego kraj był spokojny, ludziom nie żyło się źle. Pamiętał jeszcze pierwsze miesiące po objęciu władzy - te tłumy wiwatujące na jego cześć ... Szczerze, bez żadnego przymusu. Można władcy składający wiernopoddańcze hołdy. Deklaracje lojalności ze strony armii., a nawet - więcej niż przychylnie spojrzenie cesarza ... Chyba trudno sobie wyobrazić piękniejszy początek rządów.

- Tak ... A teraz to wszystko się wali! - Książę nawet nie zauważył, jak zaczął głośno mówić sam do siebie. - Czy ja chciałem źle dla tych ludzi? Czy zabierałem im domy, dzieci, albo dobytek? Nie! - Zależało mi tylko na tym żeby stali się wreszcie cywilizowani, wylegli z tych swoich nor! Żeby przestali szkodzić sobie i innym. Ale nie! Oni odrzucili postęp! Zaatakowali moich żołnierzy i teraz myślą, że sami będą sobie ustanawiać prawa! Chyba zapomnieli, kto tu jest od ustanawiania praw! - Książę mówił coraz głośniej, wreszcie zaczął niemalże krzyczeć. Zaniepokojona służba, zgromadzona za drzwiami nerwowo nasłuchiwała odgłosów z komnaty księcia. Spoglądali jeden na drugiego, ale nikt nie miał odwagi wejść do środka i sprawdzić, co się dzieje. Wreszcie pełne napięcia oczekiwanie przerwało pojawienie się przed komnatą kanclerza. Tuż za nim postępował dowódca gwardii królewskiej. Obaj nie mieli obiektywności przed wkroczeniem do pokoju. Na dźwięk otwieranych drzwi, Książę natychmiast zamknął i raptownie poderwał się z miejsca. Był wyraźnie podniecony, a zarumieniona twarz i nerwowe drżenie rąk nie

pozostawiały wątpliwości co do jego stanu ducha.

- Wasza Książęca Mość! Wszystko już gotowe. Żołnierze mogą w każdej chwili wyruszyć. - kanclerz mówił pewnym głosem, starając się nie zwracać uwagi na zdenerwowanie władcy. - To dobrze ... dobrze ... - Książę powoli odzyskiwał równowagę, mówił cicho, stopniowo opanowując emocje. - Czy wszystko zostało dobrze przygotowane? Nie chciałbym już więcej słyszeć o przykrych niespodziankach ... - Te ostanie słowa były wyraźnie skierowane w stronę wyprężonego na baczność oficera gwardii.

- Tak jest, Wasza Książęca Mość. Rozkazałem skoncentrować najlepsze i najsilniejsze oddziały, jakie mamy do dyspozycji - gwardzista odpowiadał drewnianym głosem, zachowując cały czas kamienny wyraz twarzy.

- Czy prawdą jest, że chłopom udało się zwerbować liczne oddziały najemników?

- Tak panie, wczoraj ich siły powiększyły się o jeszcze jeden regiment.

- Niepojęte ... Skąd oni biorą na to pieniądze? - Nie wiem panie, ale ufam, że nasza konnica i ciężkozbrojni ich zmiażdżą.

- Obyś się nie mylił ... Obyś się nie mylił ... Dziękuję wam, zostawcie mnie teraz samego, chcę odpocząć ...

Kanclerz spojrział na oficera - ten stał nieporuszony, ale przez jego twarz przemknął cień niepewności.

- Książę ... - kanclerz zaczął niepewnie - Czy zatem życzy sobie aby wojsko wyruszyło przeciw buntownikom?

- Tak, tak. Niech wyruszają ... idźcie już sobie i dajcie mi spokój ...

Gdy drzwi od komnaty zamknęły się, Książę z ciężkim westchnieniem opadł na fotel. Spojrzął na swoją prawą dłoń - w zaciśniętych palcach wciąż trzymał monetę. Pomyślał chwilę o tym, co się może wydarzyć w ciągu najbliższych dni i rzucił pieniądze w górę.

- Jak wypadnie orzeł - pomyślał - to wygram, a jeśli reszka ...

Moneta tym razem poleciała nieco dalej tak, że Książę nie zdołał jej złapać. Upadła na podłogę tocząc się po niej. Władca wstał z fotela, aby ją odszukać - był ciekawy wyniku rzutu.

Pieniądz tkwił kantem w szparze w podłodze.

Rozmieszczenie wojsk

Powstańcy rozmieszczają swoje oddziały w zabudowaniach, w wieżach, w Klasztorze, w Świątyni, w lasach lub na bagnach.

Oddziały I i II Regimentu książęcego o godzinie 8.00 wychodzą z bramy miasta. Pozostałe dwa regimenty mogą wejść na planszę w dowolnym etapie gry. Ich wejście jest jednak uzależnione od wcześniejszej, skrytej decyzji gracza, który ustala kiedy i skąd one wchodzi (zapisując informacje na kartce). Oddziały posiłkowe mogą rozpocząć ruch z dowolnych pól wyznaczających początek drogi lub ścieżki, przyległych do krawędzi mapy. W trakcie gry posiłki muszą wejść na planszę o wyznaczonej godzinie i oznaczonym miejscu. Jeśli pole na które mają wejść posiłki jest zajęte, oddziały mogą wejść na planszę z pól sąsiednich.

Wydarzenia specjalne:

Jeżeli w trakcie gry polegnie, zostanie wzięty do niewoli, lub zdradzi dowódca regimentu najemnego - wszystkie podległe mu oddziały przechodzą na stronę powstańców. W tej krytycznej sytuacji (i tylko wtedy) jako ostateczne siły ruszają z miasta mieszczanie wsparci oddziałami Gwardii (Rezerwa Erherburga). Gdy książę oddział opanuje jakieś zabudowanie i utrzyma je do końca etapu to najbliższy oddział powstańców (hołoty) pod wrażeniem ich sukcesu może zdezerterować z pola bitwy. Należy rzucić K10. Gdy wypadnie 1,2,3,4 lub 5 - hołota ucieka, a jej żeton zdejmoany jest z planszy. Dla jednych zabudowań można sprawdzać tylko raz dezercje chłopów.

Skład i liczebność wojsk

(liczby w nawiasach oznaczają liczbę oddziałów)

Książęcy:

I Regiment - Łucznicy (2), Oszczepnicy (3), Lekka Piechota (4), Kuszniczy (2), Lekka Jazda (2), Ciężka Jazda (3), Ciężka Piechota (2)

[dowódca, sztandar, tabor];

II Regiment (Najemny) - Procarze (5), Najemnicy (5); [dowódca, sztandar, tabor]

III Regiment - Oszczepnicy (2), Lekka Piechota (2), Kuszniczy (1), Barbarzyńcy (1), Lekka Jazda (2), Pikinierzy (1). [dowódca, sztandar, tabor] Rezerwa Erherburga - Hołota (7), Gwardia Konna (2), Gwardia Pieszka (1).

[dowódca, sztandar]

Powstańcy

Hołota (17), Łucznicy (8), Oszczepnicy (10), Barbarzyńcy (6), [naczelnik powstania, dowódców 2, sztandar, tabor]; I Regiment - Oszczepnicy (1), Lekka Piechota (4), Lekka Jazda (3), Najemnicy (3) [dowódca].

Warunki zwycięstwa:

Książęcy:

- zwyciężają automatycznie z chwilą wyeliminowania wszystkich oddziałów powstańczych lub wszystkich ich dowódców.

- za każdego dowódcę chłopskiego otrzymują 10 PZ, a za Naczelnika - 18 PZ.

- wyeliminowanie oddziału powstańczego warte jest - 1 PZ.

Powstańcy:

- za zabicie, wzięcie do niewoli dowódcy książęcego otrzymują - 10 PZ,

- za wyeliminowany oddział książęcy - 1 PZ, - za zdobycie sztandaru lub taboru przeciwnika (i utrzymanie go do końca gry) - 15 PZ.

Obydwie strony tracą tyle PZ ile wynosi modyfikacja do walki danego zabudowania, które zniszczą w trakcie gry.

Zwycięza ten z graczy, który zgromadzi więcej punktów zwycięstwa.

Pierwszy ruch należy do książęcych.

Na początku gry pogoda wymaga ustalenia przez graczy. Czas trwania gry 10.00 - 18.00.

Scenariusz: Potyczka nad strumieniem

Nastał świt. Mgła wisząca nad lasem i wodami pobliskiego strumienia zaczęła wolno ustępować coraz to większej ilości promieni słonecznych odsłaniając tym dosyć dziwny jak na owe czasy widok.

Richard wraz z budzącymi się kompaniami z cesarskiej piechoty ostrożnie wychylił się z leśnych zarośli. Tuż przed nim, zaledwie kilka metrów, w strumieniu, kąpało się kilka młodych dziewcząt. Całkiem obnażone o niewymownie kuszących kształtach.

Richard pobudził swoich kompanów i razem ruszyli do miłosnej potyczki zapominając o rycerskim honorze, o swojej misji, wybiegli z lasu. Wpadli jak oszalałi do strumienia. Już już mieli w swych odzianych w zbroje ramionach obiekty swych pragnień ... gdy nagle

Pierwszy osunął się Gonrik ze strzałą tkwiącą w samym środku żelaznej piersi, potem był Hachtg, Jikhg i ...Richard.

Wszyscy zginęli przykryci gradem strzał

Na drugim brzegu, w całkowitym milczeniu, jakby pchani jakąś niewidzialną siłą, bez żadnego rozkazu, odziani w obfite czarne oponcze z narzuconymi na głowy kapturami, łucznicy powstałi ze swoich stanowisk. Zaczęli tworzyć podwójny szereg za rydwanem ich równie niesamowitego jak oni sami przywódcy. Xsohatl, bo tak brzmiało jego imię, był jednym z akolitów samego Korfeg'o, jednego z największych magów na zachód od Verturii, i według zasady wielkiego mistrza, iż tajemnic magicznych nie może posiadać żaden żywy człowiek, on także nie należał do ludzi - w każdym bądź razie nie do ich żywej części. Kilka miesięcy temu został dowódcą jednego z wielu regimientów szkieletów. Wysłany przez swego pana na pogranicze Koth i Verturii, miał nadzorować inwazje wojsk kothyjskich na imperium. Zadanie to stawiało przed nim coraz to nowe wyzwania. Nie mógł przecież przed upływem dziesiątego hetaiwa za wcześniej ujawnić, że jego pan otwarcie popiera najazd na plugawą Verturie. W przeciwnym razie nie powiodło by się drugie, główne uderzenie z samego środka jego rodzimego królestwa, które jeśli niespowoduje upadku to już napewno w wydatny sposób uszczupli ziemię ich odwiecznego wroga - Imperium Verturii, zwanego ziemią słońca. Dlatego też

co jakiś czas wyprawiał się z większą lub mniejszą garstką przebranych w jakieś stare łachy szkieletów na tyły wroga, żeby później powrócić do wspólnego obozu, pokazując ścierwa cesarskich żołdaków upolowanych w mniej więcej taki sposób jak dziś.

Lecz już nie długo będzie się tak poniżał, niech tylko nastanie dziesiąty dzień hetaiwa, dzień zemsty.

Rozmieszczenie wojsk

Szkielety w sile jednego regimientu (bez taboru) razem z dwoma magami, rozpoczynają ruch z bramy spalonego we wcześniejszej kampanii, Erherburga.

Wojska książęce I i II Regimientu wsparte dwoma magami rozpoczynają ruch z pola A54-B58.

Posiłki:

W dowolnym etapie szkielety mogą wprowadzić do gry swoje posiłki wraz z ich magiem. Posiłki dla książęcych przybywają wtedy gdy jakkolwiek oddział z posiłków szkieletów poniesie straty w wyniku walki wręcz.

Skład i liczebność wojsk

(liczby w nawiasach oznaczają liczbę oddziałów)

Kościotrupy

Dowódca - mag **Şhariban**

S=1 Aut=18 Loj=90
R=6 Ż=13

Wiedza magiczna

Ognia=75 Powietrza=70
Wody=35 Psioniczne=65
Ziemi=75 Międzystrefowe=85
PM=35

Dowódca - mag **Xsohatl**

S=2 Aut=23 Loj=95
R=5 Ż=16

Wiedza magiczna

Ognia=65 Powietrza=70
Wody=50 Psioniczne=70
Ziemi=80 Międzystrefowe=80
PM=35

Procarze (4), Łucznicy (4), Oszczepnicy (2),
Lekka Piechota (2), Lekka Jazda (2),
Pikiniery (2), Ciężka Jazda (2),
Ciężka Piechota (2).

Posiłki

Dowódca - mag **Dontosha**

S=2 Aut=36 Loj=99
R=7 Ż=15

Wiedza magiczna

Ognia=80 Powietrza=80
Wody=55 Psioniczne=80
Ziemi=70 Międzystrefowe=95
PM=40

Procarze (4), Oszczepnicy (2),
Lekka Piechota (2), Lekka Jazda (2),
Pikiniery (2), Ciężka Jazda (2),
Ciężka Piechota (2). [sztandar]

Ludzie

I Regiment

Dowódca +

Dowódca - mag Patronius

S=1 Aut=33 Loj=90
R=7 Ż=14

Wiedza magiczna

Ognia=75 Powietrza=65
Wody=55 Psioniczne=90
Ziemi=65 Międzystrefowe=65
PM=28

Procarze (5), Hołota (5), Oszczepnicy (3),
Łucznicy (3), [tabor, sztandar]

II Regiment

Dowódca +

Dowódca - mag Victrix

S=3 Aut=20 Loj=99
R=5 Ż=12

Wiedza magiczna

Ognia=60 Powietrza=90
Wody=70 Psioniczne=75
Ziemi=80 Międzystrefowe=45
PM=35

Kusznicy (1), Barbarzyńcy (1),
Lekka Piechota (3), Lekka Jazda (3),
Pikiniery (2), Ciężka Piechota (2).
[tabor, sztandar]

Posiłki

Lekka Jazda (3), Ciężka Jazda (3),
Gwardia Konna (2), Gwardia Piesza (2).

Warunki zwycięstwa:

Wygrywa ten z graczy, który po zakończeniu rozgrywki kontroluje większość niezniszczonych zabudowań. Kontrola wieży równoważy 3 zabudowania, zaś Klasztor lub Świątynia - 5.

Pierwszy ruch wykonują ludzie.

Pogoda na początku gry wymaga ustalenia.

Czas trwania rozgrywki 10.00- 18.00.



Już wkrótce gry z serii:

COMAN
król Aquilonii

w systemie "Melthoen"

Tabela : WALKA

Różnica sił niekorzystna (wartości ujemne)									korzystna różnica sił (wartości dodatnie)											
	17,18	15,16	13,14	11,12	9,10	7,8	5,6	3,4	1,2	0	1,2	3,4	5,6	7,8	9,10	11,12	13,14	15,16	17,18	
1	A3	A2	A2	A1	A1	WS	B1	B1	B2	B2	B3	B3	B4	B4	B5	B5	B6	B6	B6	1
2	A3	A3	A2	A2	A1	A1	WS	B1	B1	B2	B2	B3	B3	B4	B4	B5	B5	B6	B6	2
3	A4	A3	A3	A2	A2	A1	A1	WS	B1	B1	B2	B2	B3	B3	B4	B4	B5	B5	B6	3
4	A4	A4	A3	A3	A2	A2	A1	A1	WS	B1	B1	B2	B2	B3	B3	B4	B4	B5	B5	4
5	A5	A4	A4	A3	A3	A2	A2	A1	A1	WS	B1	B1	B2	B2	B3	B3	B4	B4	B5	5
6	A5	A5	A4	A4	A3	A3	A2	A2	A1	WS	WS	B1	B1	B2	B2	B3	B3	B4	B4	6
7	A6	A5	A5	A4	A4	A3	A3	A2	A2	A1	A1	WS	B1	B1	B2	B2	B3	B3	B4	7
8	A6	A6	A5	A5	A4	A4	A3	A3	A2	A1	A1	A1	WS	B1	B1	B2	B2	B3	B3	8
9	A6	A6	A6	A5	A5	A4	A4	A3	A3	A2	A2	A1	A1	WS	B1	B1	B2	B2	B3	9
10	A6	A6	A6	A6	A5	A5	A4	A4	A3	A2	A2	A2	A1	A1	WS	B1	B1	B2	B2	10

Tabela: DEZORGANIZACJA

Formacja	Stopień lojalności oddziału
Gwardia Konna	90%
Gwardia Piesza	95%
Ciężka Jazda	45%
Ciężka Piechota	60%
Pikiniery	50%
Najemnicy	25%
Kusznicy	40%
Lekka Jazda	35%
Lekka Piechota	45%
Barbarzyńcy	70%
Łucznicy	25%
Oszczepnicy	25%
Procarze	30%
Hołota	20%

Tabela: WYTRWAŁOŚĆ W WALCE

Formacja, która przegrała walkę	wynik walki B1/A1	wynik walki B2/A2	wynik walki B3/A3	wynik walki B4/A4	wynik walki B5/A5	wynik walki B6/A6
Gwardia Konna	100 %	98%	96%	94%	92%	90%
Gwardia Piesza	100%	97%	94%	91%	88%	85%
Ciężka Jazda	90%	85%	80%	75%	70%	65%
Ciężka Piechota	80%	75%	70%	65%	60%	55%
Pikiniery	70%	67%	64%	61%	58%	55%
Najemnicy	70%	60%	50%	40%	30%	20%
Kusznicy	55%	54%	53%	52%	51%	50%
Lekka Jazda	60%	56%	52%	48%	44%	40%
Lekka Piechota	60%	58%	56%	54%	52%	50%
Barbarzyńcy	45%	50%	55%	60%	65%	70%
Łucznicy	50%	42%	34%	26%	18%	10%
Oszczepnicy	33%	32%	31%	30%	29%	28%
Procarze	50%	47%	44%	41%	38%	35%
Hołota	30%	25%	20%	15%	10%	05%

Tabela: OSTRZAŁ

Bron Łuk — wynik rzutu	Odległość od celu 1,2 pola	Odległość od celu 3 pola	Odległość od celu 4 pola	Odległość od celu 5 pól	Bron Kusza — wynik rzutu	Odległość od celu 1,2 pola	Odległość od celu 3 pola	Bron Proca — wynik rzutu	Odległość od celu 1,2 pola	Odległość od celu 3 pola	Bron Oszczep — wynik rzutu	Odległość od celu 2 pola
1	-	-	-	-	1	1	-	1	-	-	1	-
2	-	-	-	-	2	1	1	2	-	-	2	-
3	-	-	-	-	3	1	1	3	-	-	3	-
4	1	-	-	-	4	2	1	4	-	-	4	-
5	1	1	-	-	5	2	1	5	-	-	5	-
6	1	1	1	-	6	2	2	6	1	-	6	1
7	2	1	1	1	7	3	2	7	1	-	7	1
8	2	2	1	1	8	3	2	8	2	1	8	1
9	3	2	2	1	9	4	3	9	2	1	9	2
10	3	3	2	2	10	4	4	10	2	2	10	3

