

Turniej MORDHEIM

na konwencie
Bazyliszek 2007

Czas Apokalipsy

Organizatorzy:



Klub Debowa Tarcza



Stowarzyszenie Bazyliszek



W zagładzie Przekletego Miasta minął już jakiś czas. Bandy śmiazków, przedzierających się przez ruiny w poszukiwaniu bogactw, zdążyły nieco spustoszyć miasto, nadal jednak przybývają kolejne, żadne skarbów i chwały. Lecz choć każdy wie, jak niebezpieczne jest Mordheim, nikt nie chciał uwierzyć pewnemu wieszczkowi, frajacemu wokół miasta i ostrzegającemu wszystkich przed nową, po stoćroć gorszą zemstą bogów – nie Sigmara, lecz Bogów Chaosu!

Wszyscy wyszydzali starca w lachmanach, opowiadającego kamiącym się głosem o potwornej katastrofie, która ma nadejść. Ostatni raz widziano go jeszcze przed świtem, pewnej chłodnej nocy. Stał w bramie miasta, powoli wkraczając na jego teren. Choć świadków było niewielu, wszyscy zgodnie potwierdzali, że gdy tylko wszedł, wznosił w górę ręce i obwieścił dramatycznie: "Zaczyna się!"

Zniknął w błysku piorunów i ogniistych kul, rozpalających nagle niebo.

Tak rozpoczęła się Apokalipsa, która zapowiadał.

Cztery potęgi Chaosu zebrały się nad Miastem Potępionych...



Regulamin

1. Obowiązują zasady z **Living Rulebook** i **Mordheim Annual**, oraz zasady dotyczące band i najemników z **Empire in Flames**. Wszystko do ściągnięcia ze strony [Specialist Games](#).
2. Turniej odbywa się w formie kampanii.
3. Uczestnik turnieju musi przynieść figurki, powinny być pomalowane. Niedopuszczalne są proxy, za wyjątkiem tego, co się pojawia na stole z "winy" scenariusza. WYSIWYG nie obowiązuje.
Za ładnie pomalowaną bandę można otrzymać +1 pkt do końcowej klasyfikacji.
Dodatkowy +1 pkt można otrzymać również za konwersje (muszą być wyraźnie widoczne u zdecydowanej większości członków bandy).
4. Prócz tego należy mieć wypełnioną kartę bandy z sześcioma slotami, zasady bandy, najemników i ekwipunku przez nich używanego, a także wydrukowaną kopię Regulaminu. Mile widziane są figurki reprezentujące postaci pojawiające się na stole z „winy” scenariusza (ew. mogą być proxy); organizatorzy będą również niezmiernie wdzięczni za wsparcie w postaci przyniesionych elementów terenu (których w Mordheim nigdy za wiele!).
Miarka i kości k6 są niezbędne.
5. Rozpiski robimy tradycyjnie na 500 gc [Marienburg na 600 gc]
6. W początkowej rozpisce może się znaleźć tylko jeden najemnik.
7. Zgłoszenia można przysyłać na adres: debowa.tarcza@gmail.com.
W zgłoszeniu należy zawrzeć: Imię, nazwisko [ew. ksywa], miasto, nazwę klubu oraz oczywiście bandę i jej rating. Liczba miejsc ograniczona do 20. O udziale w turnieju decyduje kolejność zgłoszeń. Można przyjść w dniu turnieju, ale dopuszczonym będzie się tylko wtedy, kiedy będą wolne miejsca i nieparzysta liczba graczy.
8. UŚCIŚLENIA SĘDZIOWSKIE:
 - Obowiązuje tabela Alternatywnych Trafień Krytycznych (LRB s. 115).
 - Sztylet nie zadaje obrażeń krytycznych, poza jednym - odbiera rzut obronny, dawany normalnie przeciwnikowi przez sztylet [wszystkie inne rzuty obronne są wykonywane normalnie].
 - Stalowy Bat traktowany jest jak broń obuchowa.
 - W przypadku Rękawicy Gladiatora stosujemy krytyki właściwe dla kategorii "Unarmed".
 - Healing Herbs starczą na całą kampanię, ale można ich użyć tylko raz na bitwę.
 - Towary Zagraniczne (Foreign Wares) Arabskiego Kupca nie są dopuszczone do turnieju.

9. Do turnieju dopuszczone są bandy:

* Mercenaries:

- Reiklanders z Mordheim Rulebook

- Middenheimers z Mordheim Rulebook

- Marienburgers z Mordheim Rulebook

* Cult of the Possessed z Mordheim Rulebook

* Witch Hunters z Mordheim Rulebook

* The Sisters of Sigmar z Mordheim Rulebook

* The Undead z Mordheim Rulebook

* Skaven Clan Eshin z Mordheim Rulebook

* Orc & Goblins z 2002 Annual

* Dwarf Treasure Hunters z 2002 Annual

* Ostlanders z 2002 Annual

* Averlanders z 2002 Annual

* Kislevites z 2002 Annual

* Beastmen Raiders z Empire In Flames

* Carnival of Chaos z Empire In Flames

Do turnieju dopuszcza się następujące bandy nieoficjalne:

*Bretonnians z Town Cryer'a

*Clan Pestilens z Town Cryer'a

*Pirates z Town Cryer'a

*Pit Fighters z Town Cryer'a

Warunkiem dopuszczenia bandy nieoficjalnej są:

- całkowicie pomalowane figurki, z gotowymi podstawkami

- rozpoznawalność ich jako bandy do Mordheim - nie może być to oddział wyjęty z armii do WFB i nazwany bandą.

Jednostki muszą być rozpoznawalne

oraz Hired Swords:

* Pit fighter z Mordheim Rulebook

- * Ogre Bodyguard z Mordheim Rulebook
- * Halfling Scout z Mordheim Rulebook
- * Warlock z Mordheim Rulebook
- * Freelancer z Mordheim Rulebook
- * Elf Ranger z Mordheim Rulebook
- * Troll Slayer z Mordheim Rulebook
- * Imperial Assassin z 2002 Annual
- * Tilean Marksman z 2002 Annual
- * Beasthunter z Empire In Flames
- * Highwayman z Empire In Flames
- * Roadwarden z Empire In Flames
- * The Arabian Merchant z Town Cryer 22
- * Kislev Ranger z Fanatic Magazine
- * Halfling Thief z Fanatic Magazine
- * Dwarf Treasure Hunter z Fanatic Magazine
- * Elf Mage z Fanatic Magazine

10. Wszystkie czary i modlitwy będą losowo wybierane przed pierwszą bitwą.

11. Turniej obejmuje 5 bitew po 80 minut każda. W przypadku przekroczenia czasu gra kończy się remisem. Pary w pierwszej bitwie są ustalane tylko na podstawie ratingu, w następnych na podstawie ilości zdobytych punktów, a w drugiej kolejności na podstawie ratingu. Po każdej bitwie gracze mają 20 minut na eksplorację, rozwój, zakupy itd.

12. Zasady zyskiwania punktów:

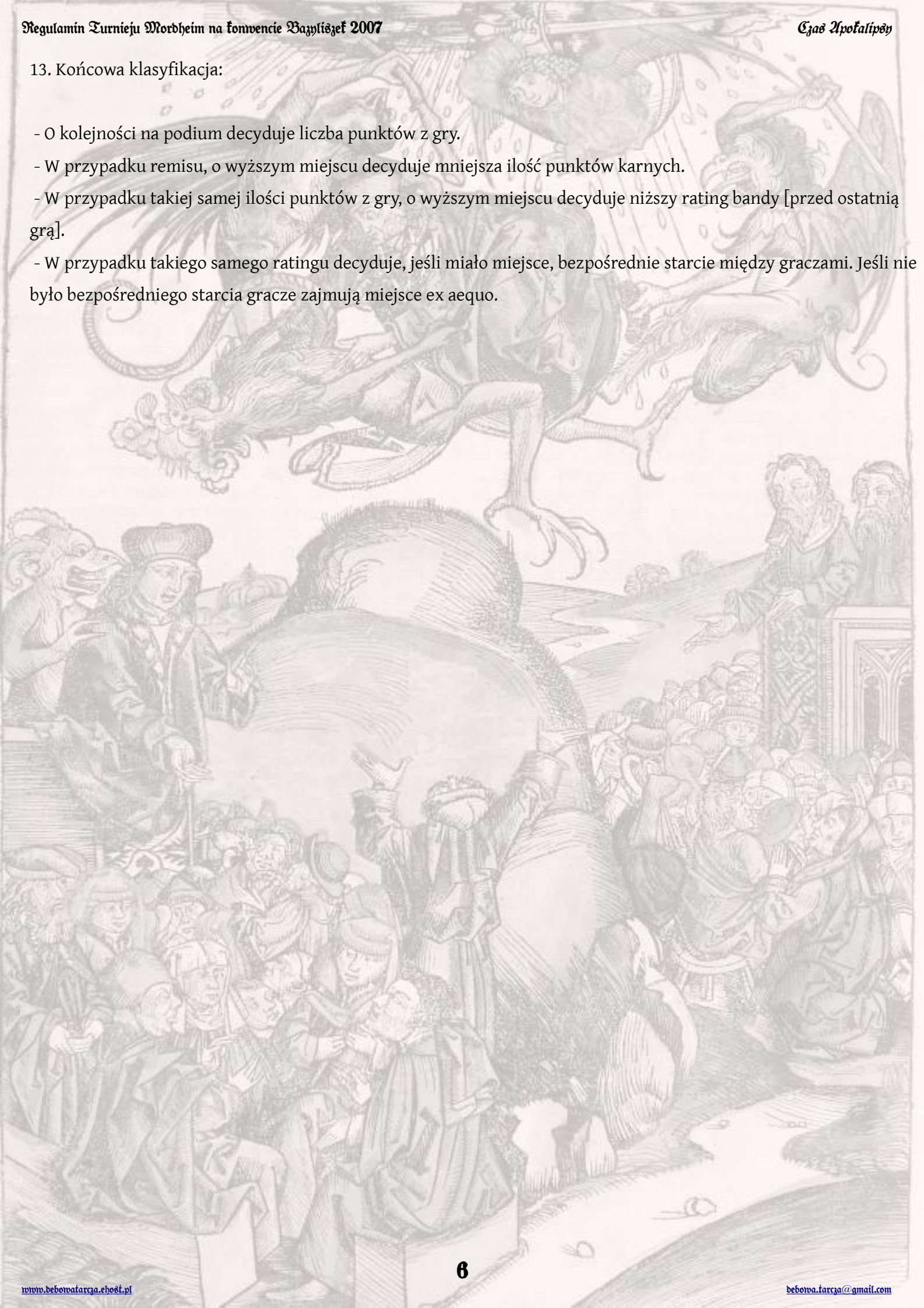
- Wygrana - 7 pkt
- Remis - 3 pkt
- Przegrana - 1 pkt

Do wyniku dodajemy +0,5 pkt. za każde 25% strat zadanych, +1 pkt. za eliminację wszystkich bohaterów przeciwnika, oraz za zakończenie bitwy przed czasem - do 20 min. doliczamy 1 pkt.

Przydzielamy punkty karne za przeklinanie, utrudnianie gry, łamanie regulaminu turnieju, a przede wszystkim za oszukiwanie zwane powszechnie wałowaniem. Wszystkie przypadki takiego zachowania są zgłaszane do sędziego, który decyduje o ukaraniu gracza. Po uzyskaniu 3 punktów karnych gracz zostaje zdyskwalifikowany.

13. Końcowa klasyfikacja:

- O kolejności na podium decyduje liczba punktów z gry.
- W przypadku remisu, o wyższym miejscu decyduje mniejsza ilość punktów karnych.
- W przypadku takiej samej ilości punktów z gry, o wyższym miejscu decyduje niższy rating bandy [przed ostatnią grą].
- W przypadku takiego samego ratingu decyduje, jeśli miało miejsce, bezpośrednie starcie między graczami. Jeśli nie było bezpośredniego starcia gracze zajmują miejsce ex aequo.



Kampania rozgrywa się w czasie zapowiadany przez szalonego proroka – czasie, gdy Bogowie Chaosu nie mają żadnej litości dla intruzów w Mordheim, postanawiając ich zgładzić, a miasto obrócić w ruinę. Koniec świata, a w każdym razie Przeklętego Miasta, wydaje się bliski – dziwne i nadprzyrodzone siły sięją strach i zniszczenie...

Podczas każdej bitwy w kampanii obowiązuje tabelka Apokaliptycznych Zdarzeń. Na początku każdej swojej tury gracz rzuca **k6**. Jeśli wypadnie **1**, rzuca **k66** by ustalić, co się dzieje:

11 – Ukochane dzieci Papy Nurgla

Papa Nurgle zsyła swoich posłańców do Przeklętego Miasta. Z losowo wybranej krawędzi pojawiają się k3 nurglingi i zmierzają w stronę najbliższego celu.

Nurgling

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
4	3	-	3	2	1	3	1	10

Zasady specjalne: Rzut obronny na 5+, Chmura Much [-1 do trafienia]

12-14 – Nieoczekiwana zmiana miejsc

Tzeentch postanowił ukarać intruzów w Mordheim. Losowo wybrany bohater z każdej z band nagle znika i pojawia się 18" w losowym kierunku od poprzedniego miejsca pobytu [nie dalej niż do krawędzi]. Nie wchodzi w szarżę.

15-21 – Upadła Siostra

Z najbliższego od wodza danej bandy [tej, w której turze wykonywany był rzut] budynku wychodzi półnaga [wybierz sam od której strony] kobieta, która sądząc po zbezczeszczonym amulecie na szyi była niegdyś jedną z Sióstr Sigmara. Jednak Slaanesh zagościł w jej sercu i ciele, czyniąc ją swoją niewolnicą. Siostra atakuje najbliższy model [szarżuje lub biegnie w jego stronę, jeśli nie może szarżować].

Upadła Siostra

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
4	2	2	3	3	1	3	1	6

Uzbrojona w: młot.

22-24 – Srebrny nóż rozpruwa mi brzuch, potwora dłoń trzyma go!

Kultyści Boga Krwi, Khorne'a, odprawiający rytuał, zarzynają właśnie kilkanaście związanych w pęczek ofiar.

Dzieje się to na środku stołu bitewnego. Kultyści szybko uciekają przed intruzami, lecz potworne wrzaski i rzeka krwi wzbudzają grozę w modelach stojących nie dalej niż 12". Każdy z nich musi testować Ld, w przeciwnym razie zachowuje się tak, jak w przypadku niezdania paniki.

25 - Spalić wiedźmę, zabić heretyka!

I w czasie Apokalipsy znajdują się w Mordheim fanatycy, którzy nie ulękli się Zła. Z losowo wybranej krawędzi nadjeżdża na koniu łowca czarownic. Przyłącza się na czas bitwy do NAJBLIŻSZEJ “dobrej” bandy [wszystkie oprócz Orków, Opętanych, Karnawału Chaosu, Nieumarłych, Skavenów i Zwierzoludzi] NIEPOSIADAJĄCEJ MODELU RZUCAJĄCEGO CZARY. Jeśli obie bandy są złe, zacznie strzelać do najbliższego modelu niebędącego za zasłoną; jeżeli żaden model nie jest widoczny, będzie zmierzał do najbliższego celem związania się z nim walką wręcz. Łowca Czarownic zaszarżuje najbliższy model (widoczny, nieukryty), który znajdzie się w promieniu 16” od niego.

Łowca Czarownic

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
4*	4	4	3	3	1	3	1	8

*-8 na koniu (16 biegiem)

Uzbrojony w: kuszę, miecz, sztylet

Nienawidzi: postaci rzucających czary oraz Chaosu [Chaos: wszystkie wymienione “złe” bandy prócz Orków i Nieumarłych].

26 - 3 2 - Całkowite zaćmienie

Nagła interwencja bogów Chaosu sprawia, że słabe światło słoneczne zostaje przyćmione. Wszystkie strzały w tej turze mają modyfikator -2 do trafienia.

33 - Deszcz meteorytów

To prawdziwy Armageddon! Na obszar w promieniu 8” od epicentrum [2k6 cali od środka stołu w losowym kierunku] spada deszcz meteorytów. Każdy model w tym obszarze otrzymuje k3 trafienia z Siłą 4.

Jeśli obszar obejmie budynek o zakrytym lub choć w połowie zakrytym dachu – modelom w środku nic się nie dzieje, ale w następnej turze budynek na 3+ staje w płomieniach [patrz efekt 41-43].

Jeśli nie ma dachu, modele dostają normalne obrażenia.

34-36 - Ognisty demon przez wszechświat gna!

Na niebie pojawia się widmo komety. Jej niezwykła aura sprawia, że wszystkie postaci czarujące z obu band [nie modlące się!] otrzymują na jedną rundę modyfikator +2 do rzutu na powodzenie czaru.

41-43 - Zginiesz w płomieniach!

Płomienie ogarniają najbliższy środka pola bitwy budynek. Każdy model musi rzucać na I, by z niego uciec, w przeciwnym razie otrzymuje trafienie z siłą 3. Jeśli w następnych turach nie zdoła się wydostać, będzie otrzymywać k2 trafienia z siłą 3 na turę. W każdej turze rzuć k6. Na 4+ budynek gaśnie.

44 – Trzęsienie ziemi

Ziemia zaczyna nagle pękać i trząść się na obszarze 6” od epicentrum [2k6 cali od środka stołu w losowym kierunku]. Każdy znajdujący się tam model testuje I. W przypadku niezdania otrzymuje k6 trafień z siłą 1. Dodatkowo rzuca k6. Jeśli wyrzucił 1, na jedną turę zapada się w rozpadlinę i nie może nic robić. Jeśli obszar trzęsienia ziemi obejmie budynek, modele stojące na parterze dostają zwyczajne obrażenia. Modele stojące na piętrze, nie dalej niż 2” od krawędzi, testują I, w przeciwnym razie spadają.

45-51 – Źródło Uzdrawionych

Łaskawa Shallaya zlitowała się nad gnębionymi przez Chaos poszukiwaczami. W odległości 4” w losowym kierunku od wodza bandy [lub osobnika z najwyższym Ld, jeśli wódz zszedł z pola bitwy], w której turze wykonywany był rzut, pojawia się źródło Wody Życia, pozwalające wszystkim jednostkom, które do niego dotrą, uleczyć jedną ranę. Źródło pojawia się na jedną turę i nie działa na bandy “złe”.

52-54 – Mroczna mgła

Mroczna mgła spowija miasto. Każdy model znajdujący się w odległości 2” od budynku traktuje się jako ukryty. Strzały trafiają minimum na 5+. Efekt ten trwa jedną rundę.

55 – Miłosierdzie bogów

Bogowie litują się nad każdym swym wyznawcą. Wszystkie postacie czarujące i modlące się mogą w tej turze wykonać DODATKOWY czar, losowo wybrany ze swojej sekcji. Dodatkowo mają modyfikator +1 do swego czaru podstawowego.

56-61 – Podziemny tunel

Banda odkrywa w pobliżu zejście do podziemnego tunelu. Może przerzucić jedną kostkę w swojej fazie eksploracji.

62-65 – Ja wam pokażę!

Bohater o najniższym WS [jeśli dwóch ma tyle samo, decydujemy losowo] otrzymuje +1 do WS, +1 do T i +1 do Ld na resztę bitwy.

66 – Jeszcze twardsza skóra szefa!

Wódz danej bandy na skutek działania spaczenia, w którego źródło nieopatrznie wdepnął, porasta na stałe chitynowym pancerzykiem. Od tej pory ma rzut obronny na 4+ przed każdym ciosem, ale wzbudza nienawiść w Siostrach Sigmara, Łowcach Czarownic i wszystkich modelach nienawidzących Chaosu.

UWAGA!!! Apokaliptyczne Zdarzenia tego samego rodzaju nie mogą się kumulować. Jeżeli wylosowane zostanie zdarzenie, które aktualnie trwa na polu bitwy, należy wykonać ponowny rzut kostkami.

Scenariusze

To zupełnie bez sensu – stwierdził krytycznie brodac, upijając kolejny kuf piwa.

Zarys miasta majaczył w zmierzchu. Wszyscy spoglądali na nie z lekkim niepokojem, tym większym, że ich nowy, niezbyt jeszcze znajomy towarzysz, spoglądał na Mordheim z jakimś dziwnym uwielbieniem, uśmiechając się od czasu do czasu tajemniczo.

Magda owinięta się szczerzej skórą wilka. Nie powinna była wyjeżdżać z domu z ojcem i bratem, nie powinna była zostawiać matki i młodszych siostr w Middenheim.

Alte cóż? Była najstarszym dzieckiem w rodzinie. Ojciec jedzie na wyprawę z pierworodnym dzieckiem – taka była w rodzinie tradycja.

A że tym razem pierworodnym dzieckiem była córka, a nie syn... ojciec się uparł.

Nie było rady. Musiała jechać.

– To nie jest bez sensu, chłopcze odrzekł dziwny staruszek. – Widziałem to w moich wizjach!

– Raczej pijanych snach parsknął pogardliwie Wolf, domódcą.

– Mówię wam, że koniec nadchodzi! – zdenerwował się gość. –

– Nie wolno wam wejść do tego miasta! Jutro o świcie rozpocznie się!

Brodacz bez wysiłku skinał głową. Dwóch silnych chłopców pochwyliło starca i wyprowadziło go daleko poza teren obozowiska. Gdy wrócili, przez dłuższą chwilę nikt nie mówił ani słowa.

– Więc jutro... – zaczęła Magda, chcąc przelamać ciszę. – Ruszamy? Mimo tego... końca?

Wolf roześmiał się nieprzyjemnie.

– Kobiety i tchórze mogą pozostać odrzekł. – Reszta pójdzie za mną.

Magda spojrzała na niego niechętnie.

SCENARIUSZ 1 – POLOWANIE NA NIEWOLNICE

Wydaje się, że bogaci ludzie nawet w Czasie Apokalipsy nie mają większych problemów: większość dowódców band wzrusza tylko ramionami, słysząc pogłoskę, że z transportu niewolnic z haremu jakiegoś arabskiego bogacza uciekło kilka dziewcząt. Nie wiedzą jeszcze, jak niezwykle są to dziewczęta i że skryły się właśnie w Mordheim...

Teren

Zrujnowane domki, mury, przeszkody. Na stole leży 5 znaczników, reprezentujących kawałki Wyrdstona. Znaczniki umieszcza sędzia.

Rozstawienie band

Każdy z graczy rzuca k6, ten z wyższym wynikiem decyduje czy chce się wystawić jako pierwszy czy jako drugi. Gracz wystawiający się jako pierwszy wystawia swoje modele do 6" od wybranej przez siebie krawędzi. Drugi gracz wystawia się na przeciwko pierwszego. Kiedy obaj gracze wystawią swoje bandy powinni rzucić ponownie k6. Gracz z wyższym wynikiem decyduje, kto rozpocznie grę.

Zasady specjalne

Aby podnieść znacznik, trzeba zakończyć fazę ruchu przez zetknięcie podstawki ze znacznikiem. Kamienia nie może podnieść zwierzę. Model może nieść dowolną ilość Wyrdstona bez kar. Wyrdstona nie można przekazywać. Jeżeli model, który posiada Wyrdston zostanie zdjęty z placu boju, znacznik zostaje w miejscu, gdzie został zdjęty.

Czego tylko zapragniesz, panie!

Okazuje się, że nieopodal błyszczącego kamienia skryła się jedna ze zbiegłych niewolnic. Niestety, na miejscu okazuje się także, że nie są to zwykłe dziewczęta, służące przyjemności swego pana, a podstępne kusicielki, hodowane przez Kult Slaaneshy do przejmowania bogactw starych rozpustników. Dziewczyna uwodzi wojownika podnoszącego Wyrdston. Model rzuca na Ld, w przypadku niezdania spogląda na nią urzeczony i nie może nic robić. Jeśli zda, wściekła kusicielka atakuje go. Jeśli do Wyrdstona podejdzie więcej niż jeden wojownik, kusicielka i tak uwodzi i atakuje tylko tego, który bierze Wyrdston. W turze podnoszenia Wyrdstona reszta obecnych przy tym wojowników także nie może jej atakować. W każdym przypadku zależy jej na odebraniu Wyrdstona, więc jeśli uwiedzie wojownika, po prostu zabiera kamień i ucieka 2k6" w stronę najbliższej krawędzi. Jeśli uwodzenie się nie powiedzie i wojownik zostanie znokautowany lub ogłuszony, niewolnica również go nie dobija, lecz ucieka z Wyrdstonem.

Niewolnica

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
4	2	2	3	3	1	3	1	6

Uzbrojona w: sztylet.

Zasady specjalne: odporna na psychologię

Zakończenie gry

Gra kończy się, gdy jedna z band nie zda testu rozbicia.

Doświadczenie

+1 Za przeżycie. Jeżeli bohater lub grupa stronników przeżyje bitwę otrzymują oni +1 punkt doświadczenia.

+1 Przywódca zwycięskiej bandy. Przywódca bandy, która wygrała otrzymuje +1 punkt doświadczenia.

+1 Za przeciwnika zdjętego z placu boju. Każdy Bohater otrzymuje +1 punkt doświadczenia za każdego przeciwnika zdjętego z pola bitwy.

+1 Za każdy kawałek wyrdstona będący w posiadaniu bohatera lub stronnika.

Punkty generalskie

+1 Za każdy kawałek Wyrdstona wyniesiony z walki.



SCENARIUSZ 2 – CZAS ZMIAN

Nawet w Czasie Apokalipsy nikt nie spodziewał się takiej interwencji Pana Zmian. Przeszukiwanie miasta kończy się – a raczej zaczyna – dla wszystkich fatalnie. Czas i przestrzeń tworzą zawirowania, w ogólnym zamęcie znika nagle większość wojowników. Teraz trzeba znaleźć swoich i ustrzec się przed niebezpieczeństwami...

Teren

Zrujnowane domki, mury, przeszkody.

Rozstawienie band

Rozstawienie takie samo, jak w scenariuszu chance encounter. Każdy z graczy rzuca k6, ten z wyższym wynikiem decyduje czy chce się wystawić jako pierwszy czy jako drugi. Gracz wystawiający się jako pierwszy wystawia swoje modele w wybranej ćwiartce. Drugi gracz wystawia się w przeciwległej ćwiartce, nie bliżej niż 14" od najbliższego modelu przeciwnika. Kiedy obaj gracze wystawią swoje bandy powinni rzucić ponownie k6. Gracz z wyższym wynikiem decyduje, kto rozpocznie grę.

UWAGA! Obaj gracze zaczynają z 25% modeli, w której musi być wódz i co najmniej jeden bohater, wybrany losowo. Resztę początkowej ekipy wybiera się również losowo. Sędzia umieszcza w ćwiartce każdego z graczy znaczniki w liczbie x [gdzie x oznacza tyle modeli, ilu brakuje mu obecnie w bandzie] + 5. Robi to przed rozstawieniem obu graczy – można zatem swoje 25% rozstawić od razu przy znacznikach.

Zasady specjalne

Każdy model, który dochodzi do wiru czasoprzestrzennego [czyli do znacznika], może sprawdzić, czy nie znalazł się tam jego ktoś z jego bandy. W tym celu rzuca **2k6**:

2 – model zostaje wessany i dołącza do zaginionych

3-4 – pojawia się losowy model przeciwnika [natychmiast wchodzi w szarżę]

5-11 – pojawia się losowy własny model

12 – pojawia się kawałek wyrdstona [można nieść dowolną ilość bez kar do ruchu]

Oczywiście, gdy gracz odzyska całą bandę, przestaje szukać i nie może już sprawdzać wirów.

Zakończenie gry

Gra kończy się, gdy jedna z band nie zda testu rozbicia.

Po bitwie wszyscy zaginieni automatycznie powracają.

Doświadczenie

+1 Za przeżycie. Jeżeli bohater lub grupa stronników przeżyje bitwę otrzymują oni +1 punkt doświadczenia.

+1 Przywódca zwycięskiej bandy. Przywódca bandy, która wygrała otrzymuje +1 punkt doświadczenia.

+1 Za przeciwnika zdjętego z placu boju. Każdy Bohater otrzymuje +1 punkt doświadczenia za każdego przeciwnika zdjętego z pola bitwy.

Punkty generalskie

+1 Za znalezienie wyrdstona w wirze



SCENARIUSZ 3 – GROBOWIEC ZARAŻY

Gdyby zaraza i rozkład nie były obecne w Mordheim, nie można by było nazwać tego czasu Apokalipsą. Zapach zgnilizny i stęchlizny dotarł w każdy kąt miasta. Trzeci widmowy Jeździec pokazuje swe oblicze – a jest to nikt inny, jak sam Nurgle, którego umiłowane dzieci, z potwornym Zgnilem na czele, od dawna już czekają w Mordheim...

Teren

Zrujnowane domy, murki, przeszkody, itp. oraz 5 oznakowanych budynków, w których może znajdować się Zgnilec.

Rozstawienie band

Każdy z graczy rzuca k6, ten z wyższym wynikiem decyduje czy chce się wystawić jako pierwszy czy jako drugi. Gracz wystawiający się jako pierwszy wystawia swoje modele do 6" od wybranej przez siebie krawędzi. Drugi gracz wystawia się na przeciwko pierwszego. Kiedy obaj gracze wystawią swoje bandy powinni rzucić ponownie k6. Gracz z wyższym wynikiem decyduje kto rozpocznie grę.

Zasady specjalne

Skarb

Celem scenariusza jest odnalezienie skarbu. Wszystkie modele prócz zwierząt badają budynki w jego poszukiwaniu. Wchodząc do budynku, rzuć 2k6. Na 12 wojownik znajduje skarb. Jeśli w żadnym z budynków nie wypadnie 12, skarb znajduje się w ostatnim nieprzeszukanym budynku (na środku tego budynku). Jeśli pozostają już tylko dwa budynki nieprzeszukane, odliczamy 4 rundy. Po ich upływie decyduje się losowo, w którym budynku znajduje się skarb. Po wejściu do oznakowanych budynków, w których nie ma skarbu, na 5+ pojawia się nurgling [charakterystyki jak w tabelce Apokaliptycznych Zdarzeń] i szarżuje na pierwszy model, który wszedł.

Aby przejąć skrzynię ze skarbem, należy zetknąć się z nią podstawką w fazie ruchu. Dopiero w następnej turze można się z nią ruszyć. Po znalezieniu skrzyni, model musi ją wynieść poza własny brzeg stołu. Noszenie skrzyni spowalnia model o połowę. Dwa modele lub więcej mogą nieść skarb bez kar, jednak nie mogą biegać. Jeśli niosący skarb zostanie zdjęty z placu boju, umieść model skarbu w miejscu, w którym zszedł niosący. Każdy model może teraz podnieść skarb.

Coś tam pełza!

Gorączka złota znieczuliła zmysł powonienia znalazcy. Ohydny odór bucha z odkrytego w ferworze poszukiwań szybu. Wilgotny podmuch i coraz głośniejszy odgłos mlaskania świadczy o zbliżającym się niebezpieczeństwie. Z chwilą, gdy posiadacz skrzyni przekracza próg domu, pojawia się Zgnilec, tłusty, cuchnący stwór, wysłannik samego Nurgla.

Zgnilec

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
5	3	-	4	4	3	4	2	7

Uzbrojony w: oślizgłe macki [traktowane jako unarmed].

Zasady specjalne: duży cel, wzbudza strach, odporny na psychologię.

Zgnilec będzie atakował posiadacza skarbu.

UWAGA: Chętny bohater któregoś z band może zaryzykować i wejść do szybu po wyjściu Zgnilca. Znajdzie tam k3+2 kawałki Wyrdstona, ale musi testować T. W przypadku niezdania zaraża się Zgnilizną Nurgla.

Zakończenie gry

Gra kończy się gdy:

Jedna z band nie zdaje testu rozbicia

Jedna z band wyniesie skarb poza swoją krawędź

Doświadczenie

+1 Za przeżycie. Jeżeli Bohater lub grupa stronników przeżyje bitwę otrzymują oni +1 punkt doświadczenia.

+1 Przywódca zwycięskiej bandy. Przywódca bandy, która wygrała otrzymuje +1 punkt doświadczenia.

+1 Za przeciwnika zdjętego z placu boju. Każdy Bohater otrzymuje +1 punkt doświadczenia za każdego przeciwnika zdjętego z pola bitwy.

+2 Za znalezienie skrzyni. Jeżeli bohater znajdzie skrzynie, otrzymuje +2 punkty doświadczenia.

Punkty generalskie

+1,5 Za wyniesienie skrzyni poza własną krawędź.

+2 Za zabicie Zgnilca.

Skarb

Banda, która znalazła skarb, sprawdza, co w nim jest:

3k6 złotych koron – Automatycznie

Lekka zbroja – 4+

k3 miecze – 5+

Święty/przeklęty relikw – 5+

Karty Tarota – 6+

Lecznicze Zioła – 5+

Łzy Shallyi – 6+



SCENARIUSZ 4 – KRWAWY PONIEDZIAŁEK

Metaliczny zapach krwi roznosi się w powietrzu, gdy dzielni poszukiwacze bogactw wyruszają na łowy. Nie jest on w Mordheim niczym nadzwyczajnym, jednak tego dnia coś wisi w powietrzu. Przeszukiwanie domów może skończyć się bardzo źle dla tych, którzy w porę nie dowiedzą się o krwawej orgii wyznawców Khorne'a...

Teren

Zrujnowane domy, murki, przeszkody, itp. oraz 5 oznakowanych budynków, które gracze mają za zadanie zdobyć i obronić.

Rozstawienie band

Każdy z graczy rzuca k6, ten z wyższym wynikiem decyduje czy chce się wystawić jako pierwszy czy jako drugi. Gracz wystawiający się jako pierwszy wystawia swoje modele do 6" od wybranej przez siebie krawędzi. Drugi gracz wystawia się na przeciwko pierwszego. Kiedy obaj gracze wystawią swoje bandy powinni rzucić ponownie k6. Gracz z wyższym wynikiem decyduje kto rozpocznie grę.

Zasady specjalne

Wyznawcy Khorne'a czają się w każdym budynku na tych, których upatrzyli sobie na ofiary. Po wejściu do budynku rzuć **k6** [rzućmy tylko za pierwszy model, który tam wchodzi]:

1 – Ofiara Rozpruwacza. Model widzi potwornie skatowane zwłoki, całe we krwi. Musi testować strach, w przeciwnym bowiem razie jest automatycznie znokautowany. Nie dotyczy modeli odpornych na strach i psychologię.

2 – Kultysta. Z krwawej orgii ostał się tu jeszcze jeden kultysta, automatycznie szarżujący model.

Kultysta

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
4	3	3	4	3	1	3	2	6

Uzbrojony w: sztylet.

3 – Niedoszła ofiara. Model znajduje niedoszłą ofiarę kultystów, związaną w kącie i pozostawioną swemu losowi. Może ją uwolnić – na 2+ jest to model przyjazny, o charakterystykach przeciętnego wojownika [M4 WS3 BS3 S3 T3 W1 I3 A1 Ld7], uzbrojony w sztylet, który przyłącza się do bandy na jedną bitwę w zamian za uratowanie życia. W przypadku gdy wypadnie 1, uratowana postać [te same charakterystyki] szarżuje swego wybawcę. Można też zostawić ofiarę związaną – jej obecność nie wpływa na zajmowanie budynków.

4 – Nóż Rozpruwacza. Model znajduje specjalny, długi nóż, używany do składania ofiar. Może go sobie zatrzymać – daje on modyfikator +1 do rzutu na zranienie.

5 – Martwy kapłan. W tym budynku był już ktoś uprzejmy i zabił kapłana Khorne'a. Model może przeszukać zwłoki – znajduje przy nich 2k6 zk. Jeżeli wyrzuci dwie jedynki, znajduje zamiast złota Talizman Szczęścia (Lucky Charm).

6 – Rozpruwacz! Legendarny kapłan i wojownik Khorne'a właśnie tutaj czeka na swoich wiernych kultystów, zajęty właśnie składaniem krwawej ofiary. Jest odwrócony plecami do modelu – jeśli nie zostanie zaszarżowany, zaatakuje dopiero w następnej turze.

Rozpruwacz

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
4	4	4	4	4	1	4	2	8

Uzbrojony w: dwa topory.

Zasady specjalne: odporny na psychologię.

Zakończenie gry

Gra kończy się po 8 rundach. Nie wykonuje się testów rozbicia. Wygrywa gracz, który zdobył więcej budynków spośród 5 oznakowanych. Za zdobyty uznaje się budynek, w którym znajduje się przynajmniej jeden model z danej bandy i żadnego wrogię. W przypadku, gdy w budynku znajdują się modele z obu band, walka o niego pozostaje nierozstrzygnięta.

Doświadczenie

+1 Za przeżycie. Jeżeli bohater lub grupa stronników przeżyje bitwę otrzymują oni +1 punkt doświadczenia.

+1 Przywódca zwycięskiej bandy. Przywódca bandy, która wygrała otrzymuje +1 punkt doświadczenia.

+1 Za przeciwnika zdjętego z placu boju. Każdy Bohater otrzymuje +1 punkt doświadczenia za każdego przeciwnika zdjętego z pola bitwy.

Punkty generalskie

+1 za każdy zajęty budynek

+1 za zabicie Rozpruwacza



SCENARIUSZ 5 – PROSTO W OCZY

Wydawało się, że nie ma nic gorszego od spadających meteorytów, spękanej ziemi i demonów, gnębiących ludzkość w tych dniach. A jednak, okazało się, że siły Chaosu szykują jeszcze potworniejszą niespodziankę, niż to, co spotkało śmiałków do tej pory. W głębi miasta skryła się – jeśli można doskonale widoczną postacią nazwać ukrytą – potworna poczwara. Powiadają, że śpi na niewyobrażalnych skarbach. Powiadają jednak także, że jedno jej spojrzenie może zabić...

Teren

Zrujnowane domki, mury przeszkody. 6 budynków [po 3 na każdej połowie stołu] jest oznaczonych – znajduje się w nich ukryty Wyrdston Bazyliszka. Na środku stołu znajduje się leże Bazyliszka śpiącego pośród odłamków Wyrdstona.

Rozstawienie band

Każdy z graczy rzuca k6, ten z wyższym wynikiem decyduje czy chce się wystawić jako pierwszy czy jako drugi. Gracz wystawiający się jako pierwszy wystawia swoje modele do 6" od wybranej przez siebie krawędzi. Drugi gracz wystawia się na przeciwko pierwszego. Kiedy obaj gracze wystawią swoje bandy powinni rzucić ponownie k6. Gracz z wyższym wynikiem decyduje, kto rozpocznie grę.

Zasady specjalne:

Skarby Bazyliszka [istotne ze względu na punkty generalskie] :

W każdym z 6 oznaczonych budynków znajduje się wyrdston ukryty przez pazernego jaszczura. Bohaterowie lub stronnicy [nie zwierzę!] po wejściu do budynku mogą próbować znaleźć go wśród gruzów. Do odnalezienia potrzebny jest wynik 6 na k6. Rzut można wykonywać raz na turę. Każdy kolejny wojownik obecny w budynku uprawnia do kolejnego rzutu. W każdym budynku znajduje się jeden kawałek wyrdstona.

Jednak prawdziwe kosztowności znajdują się pod śpiącym Bazyliszkiem... Można przeszukiwać leże w zasięgu 6" od uspiętego stwora. Kawałek wyrdstona znajdujący się na 4+. W leżu znajduje się 8 kawałków wyrdstona.

Bohater lub stronnik może nieść dowolną ilość kawałków wyrdstona bez kar do ruchu. Nie można przekazywać kawałków innym wojownikom. Jeżeli model zostanie zdjęty z placu boju, znacznik wyrdstona, należy położyć w miejscu, w którym został zabity.

Tuż obok Bazyliszka leży również słynne Lustro Hrabiny Monique. Hrabinie tej, jako najbardziej próżnej z

bretońskich szlachcianek, przypisuje się wynalezienie sposobu na zabicie Bazyliszka. Potwór, przeczuwając, że może z nim mieć kłopoty, zabił wysłannika Hrabiny i schował Lustro. Lustro leży, zagrzebane niedbale w gruzach, w odległości 2" od potwora. Każdy model prócz zwierzęcia może je podnieść.

Nie zbudź bestii!

Nic nie jest tak proste, jak by się wydawało... Na koniec każdej swojej tury każdy z graczy rzuca 2k6 i dodaje następujące modyfikatory:

+1 za każdy kawałek wyrdstona odnaleziony już przez swoich wojowników

+2 za każdego wojownika przeszukującego leże

+2 za podniesienie Lustra Hrabiny Monique

+3 za wystrzały z broni palnej i odgłosy walki w promieniu 12" od leża

Przy wyniku 12 i więcej Bazyliszek zostaje zbudzony.

Bazyliszek budzi się również, gdy zostanie zaatakowany lub gdy zostanie trafiony z broni strzeleckiej.

Bazyliszek

Tura Bazyliszka następuje od razu po turze gracza, który rzucił kostką.

Bazyliszek

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
7	5	-	5	5	4	5	3	8

Zasady specjalne: petryfikacja [opisane poniżej]; łuskowata skóra – rzut obronny na 3+ przed każdym ciosem, modyfikowany; wzbudza strach; odporny na psychologię; duży cel.

Potwór w swojej turze wykonuje następujące czynności:

Faza Ruchu – jeżeli nie jest w walce, porusza się w kierunku najbliższych modeli. Szarżuje, jeżeli są one w zasięgu szarży [každorazowo starając się zaangażować w walkę z jak największą liczbą wrogich wojowników].

Nie można ukryć się przed Bazyliszkiem.

Bazyliszek nienawidzi każdego, kto trzyma kawałek wyrdstona lub Lustro Hrabiny Monique i będzie starał się atakować taką postać w pierwszej kolejności.

Bazyliszek woli atakować modele strzelające do niego, nawet jeżeli są dalej, niż modele bliższe, ale nie robiące nic [chyba, że mają kawałek wyrdstona lub Lustro!].

Bazyliszek stara się dobić wszystkie modele znokautowane i ogłuszone, zanim zaangażuje się w kolejną walkę.

Faza Strzelecka – Bazyliszek może poświęcić jeden ze swych ataków w fazie strzeleckiej na petryfikację wrogów.

Zamienia w kamień wszystkie modele stojące w linii długości 8" i szerokości 1", które nie zdadzą testu Ld. Model

zamieniony w kamień staje się odporny na psychologię i, jeśli wzbudzał strach, przestaje go wzbudzać. Nie może nic robić przez jedną turę. Zaatakowany ma rzut obronny na 2+.

UWAGA! Sister Augur jest odporna na spojrzenie Bazylijszka.

Faza Walki Wręcz – Jeżeli Bazylijszek jest zaangażowany w walkę z kilkoma przeciwnikami, ataki wymierzone są w możliwie jak największą ich liczbę.

Lustro Hrabiny Monique

Lustro może zostać użyte, gdy potwór użyje w swej fazie strzeleckiej umiejętności petryfikacji. Model posiadający lustro deklaruje w swojej turze jego użycie i odbija spojrzenie Bazylijszka. Lustro rani go zawsze na 4+.

Zakończenie gry

Gra kończy się, gdy:

Bazylijszek zostaje zabity – zwycięstwo dla bandy, która go zabiła.

Jedna z band zostaje wybita do nogi – zwycięstwo bandy, która przeżyła.

Doświadczenie

+1 Za przeżycie. Jeżeli bohater lub grupa stronników przeżyje bitwę otrzymują oni +1 punkt doświadczenia.

+1 Przywódca zwycięskiej bandy. Przywódca bandy, która wygrała otrzymuje +1 punkt doświadczenia.

+1 Za przeciwnika zdjętego z placu boju. Każdy Bohater otrzymuje +1 punkt doświadczenia za każdego przeciwnika zdjętego z pola bitwy.

+1 Za każdy kawałek wyrdstona będący w posiadaniu bohatera lub stronnika.

+1 Dla bohatera za podniesienie Lustra Hrabiny Monique

+1 Dla bohatera za zdjęcie jednej rany z Bazylijszka

+3 Dla bohatera za zabicie Bazylijszka [+1 dla stronnika (i jego grupy)].

Punkty generalskie

+0,5 za każdy kawałek wyrdstona
będący w posiadaniu gracza

+3 za zabicie Bazylijszka





Magda zaciśnięła mocno powieki, trzymając przed twarzą ciężki przedmiot niczym tarczę.

Potrzebowała naprawdę długiej chwili – jej zdawała się ona wiecznością – aby zrozumiała, co się stało. Do tej pory rejestrowała tylko ułamki tego, co się działo. Walka z okropnym potworem – to straszne spojrzenie, od którego jej brat i kilku towarzyszy zmienili się w kamień – potężne uderzenia ogonem – wściekły atak na Wolfa – wrzask – coś błyszczącego wśród gruzów – ciekawość oślepiające światło – wściekły ryk... Teraz Bazyliszek już nie żył; ostatnia, śmiertelna rana, została mu właśnie zadana. Dziewczyna powoli opuściła lustro. Była wyczerpana. Wiedziała, że jej brat jest ranny, że ojciec być może zginął... ale w tej chwili niewiele ją to obchodziło.

Podeszła powoli do Wolfa, leżącego pod potężnym ogonem martwej poczwary. Miał otwarte oczy; był jeszcze przytomny. Jednak jasne było, że ma pogruchotany fregoskup i nie zostało mu wiele czasu.

Nie mógł się nawet ruszyć. Jego spojrzenie zmieniło się, gdy ujrzał Magdę. Coś pomiędzy ulgą, zdziwieniem, a zwyczajną dla Wolfa irytacją, zagościło na jego twarzy. Otworzył usta, by odchrząknąć. W kącikach pojawiła się krew. Dźwięk ledwo wydobywał się z gardła.

– Kobiety... i...

Magda przykłęta, by go lepiej słyszeć.

– Kobiety... i... tchórze... mogą pozostać...

Z tymi słowami zamknął oczy i znieruchomiał na zawsze. Magda wstała z lekkim uśmiechem.

– Przy życiu – dookończyła triumfalnie, rozglądając się za resztą towarzyszy.

