

Gdy złowróżbna noc zapada nad światem wszyscy rozsądni pozostają w swoich bezpiecznych domach odganiając mroki Nocy Wiedźm blaskiem domowego ogniska. Gdy upiorne światło obu księżyców oświetla przekłętą ziemię okazuje się, że pośród snujących się umarłych przemykają także kompanie żywych. Skuszeni ludową przepowiednią dowódcy próbują posiść dla siebie wiedzę, która objawia się tej nocy przez stworzenie, które wyrosło z ziemi zroszonej krwią.

## TEREN:

Zaleca się, aby potyczka została rozegrana na stole o wymiarach 4'x4'. Na środku pola bitwy należy pozostawić pusty plac o średnicy około 5" lub umieścić element terenu wiejskiego reprezentujący polanę.

Następnie, każdy z graczy rzuca K6 w celu ustalenia, który z nich rozpocznie rozmieszczanie elementów terenu wiejskiego (należy przerzucić ewentualne remisy) – wyższy wynik zadecyduje o pierwszeństwie. Gracz wybiera jedną z makiet i umieszcza ją w dowolnym miejscu na polu bitwy. Następnie to samo robi przeciwnik i tak dalej na zmianę, póki elementy terenu wiejskiego się nie skończą.

## Silniejsze Bandy początkowe / Uprozczone zasady indywidualnych gier

Gracze mogą użyć dodatkowych zasad jako alternatywy do zasad rozgrywania indywidualnych bitew z podręcznika lub jako dodatek do celu stworzenia nieco silniejszych band startowych.

Gracze otrzymują dodatkowo 100 złotych koron podczas rekrutacji drużyny. Wszyscy bohaterowie otrzymują jeden darmowy rozwój (ale ich PD nie są zwiększane).

## POGODA:

Aby określić panujące w trakcie potyczki warunki atmosferyczne należy postąpić zgodnie z regułami podanymi w umieszczonym na początku rozdziału paragrafie POGODA W STARYM ŚWIECIE.

Ponadto, potyczka rozgrywać się będzie w trakcie Hexensnacht, a ciemność Nocy Wiedźm rozświetla jedynie upiorny blask dwóch księżyców. Pole widzenia zostaje ograniczone do 3K6". Modele, które w fazie ruchu wykonały bieg lub korzystały ze zdolności LOT muszą wykonać test terenu niebezpiecznego. Ponadto, wszystkie rzuty na trafienie wykonywane dla broni dystansowych przeprowadzane są z karą -1. Rzut określający zasięg pola widzenia, należy wykonać na początku tury każdego z graczy, w fazie rozpoczęcia tury. Wynik obowiązuje wszystkie modele należące do kompanii, nie ma potrzeby wykonywać osobnego rzutu dla każdego z drużynników. Efekty odczuwają wszystkie modele, które nie podlegają zasadzie specjalnej DEMON, LEŚNY DUCH lub NIEUMARŁY.

## DRUŻYNY:

Każdy z graczy rzuca K6 (należy przerzucić ewentualne remisy). Gracz z wyższym wynikiem wybiera czy chce rozstawić swoją drużynę jako pierwszy, czy drugi. Gracz, który rozstawia swoje modele jako pierwszy może wybrać krawędź stołu na której rozpocznie potyczkę. Przeciwnik, wystawia swoje modele jako drugi na przeciwległej krawędzi stołu. Wszystkie modele należy rozstawić w strefie rozstawienia w odległości do 6" od krawędzi stołu.

Następnie na środku stołu należy umieścić model reprezentujący Dyniogłowego.

Następnie każdy z graczy, naprzemiennie, umieszcza na planszy modele nieumarłych: k3+2 modele zombie oraz k3+2 modele szkieletów. Modele te należy umieścić minimum 10" od krawędzi stołu minimum 6" od modelu Dyniogłowego oraz minimum 3" od innego nieumarłego. Modele ten poruszają się z swoją prędkością w losowo określonym kierunku na początku rundy przed turą pierwszego z graczy - jeśli wejdą w kontakt z modelami graczy traktuje się to jako szarżę.

W trakcie rozstawiania modeli nie obowiązuje zasada specjalna ZWIADOWCA.

## ROZPOCZĘCIE POTYCZKI:

Należy wykonać rzut K6 (przerzucając ewentualne remisy). Gracz z wyższym wynikiem rozpoczyna potyczkę.

## CEL POTYCZKI:

Celem rozgrywki jest odnalezienie przeklętego Dyniogłowego i bezpieczne przetransportowanie go poza teren pola bitwy. Potyczka zostaje zakończona, gdy jedna z drużyn nie zda testu rozbitcia lub Dyniogłowy zostanie przetransportowany do własnej strefy rozstawienia gracza. W przypadku gdy jedna z drużyn nie zda testu rozbitcia a Dyniogłowy nie jest eskortowany przez model drugiego gracza gra kończy się przegraną obu graczy. Dyniogłowy przylączy się do dowolnego bohatera oraz tych stronników, którzy nie podlegają zasadzie specjalnej DEMON lub ISTOTA ETERYCZNA lub LEŚNY DUCH lub MACHINA WOJENNA lub NIEUMARŁY (z wyjątkiem tych NIEUMARŁYCH stronników, którzy podlegają zasadzie specjalnej ŚWIADOMY) lub OPĘTANY lub ZWIERZĘ, które na końcu fazy ruchu znajdują się w odległości do 1" od niego. Model, który eskortuje Dyniogłowego nie może biegać i latać a jego szybkość wynosi nie więcej niż 4". Modele nie mogą przekazywać sobie Dyniogłowego. Model który szarżował, został Wyłączony z akcji! lub będzie Uciekał! porzuca eksportowanego. W przypadku zaistnienia powyższej sytuacji, Dyniogłowy porusza się o 4" w losowo określonym kierunku na początku rundy przed turą pierwszego z graczy.

## PUNKTY DOŚWIADCZENIA:

+1 za przeżycie. Jeżeli bohater lub grupa stronników przeżyje potyczkę to otrzymują +1 PD.

+1 za zwycięstwo. DOWÓDCA drużyny, która osiągnęła cel rozgrywki otrzymuje +1 PD.

+1 za przeciwnika Wyłączonego z akcji!. Każdy bohater otrzymuje +1 PD za każdy Wyłączony z akcji! wrogi model.

+1 za Zombii lub Szkieleta Wyłączonego z akcji!. Każdy bohater otrzymuje +1 PD za każdy Wyłączony z akcji! model postaci niezależnej.

+2 za odeskortowanie Dyniogłowego. Model który przetransportuje Dyniogłowego do własnej strefy rozstawienia otrzymuje dodatkowe +2 PD. Jeśli dokonał tego stronnik, Punkty Doświadczenie otrzymuje cała grupa stronników.

Po zakończeniu bitwy zwycięski dowódca może zajrzeć w głąb głowy Dyniogłowego w poszukiwaniu zakazanej wiedzy. należy rzucisz k6

1 - Bohater zerka za zasłonę rzeczywistości i ztraca się w szaleństwie. Bohater otrzymuje d3 choroby psychiczne

2-3 - Spojrzenie w zaświaty daje bohaterowi zakazaną wiedzę ale ma to swoją cenę. Bohater otrzymuje 2k3 PD oraz 1 chorobę psychiczną

4-5 - Bohater spogląda w zaświaty zyskując szczyptę wiedzy ale ma dość woli aby odwrócić wzrok zanim wpłynie to na jego umysł. Bohater otrzymuje k3+1 PD

6 - Bohater mężnie spogląda w zaświaty. Zdobywa wiedzę i pewność, że nie ma na świecie rzeczy których by się lękał. Bohater otrzymuje k3+3 PD oraz niewrażliwość na srach

ZOMBIE	SZ	WW	US	S	WT	ŻW	I	A	CP
Początkowa	3	2	0	3	3	1	1	1	2
Maksymalna	3	2	0	3	3	1	1	1	2

**BROŃ/PANCERZ:** Zombie posiada zdolność broń naturalna. Zombie nigdy nie może używać oręża, tarczy & pancerza.

**ZASADY SPECJALNE:**

ANIMACJA, MIĘSO ARMATNIE, NIEUMARŁY, TRUDNY DO ZABICIA, UDERZA JAKO OSTATNI.

SZKIELET	SZ	WW	US	S	WT	ŻW	I	A	CP
Początkowa	4	2	2	3	3	1	2	1	2
Maksymalna	4	2	2	3	3	1	2	1	2

**BROŃ/PANCERZ:** Szkielet posiada maczugę i sztylet

**ZASADY SPECJALNE:** NIEUMARŁY.