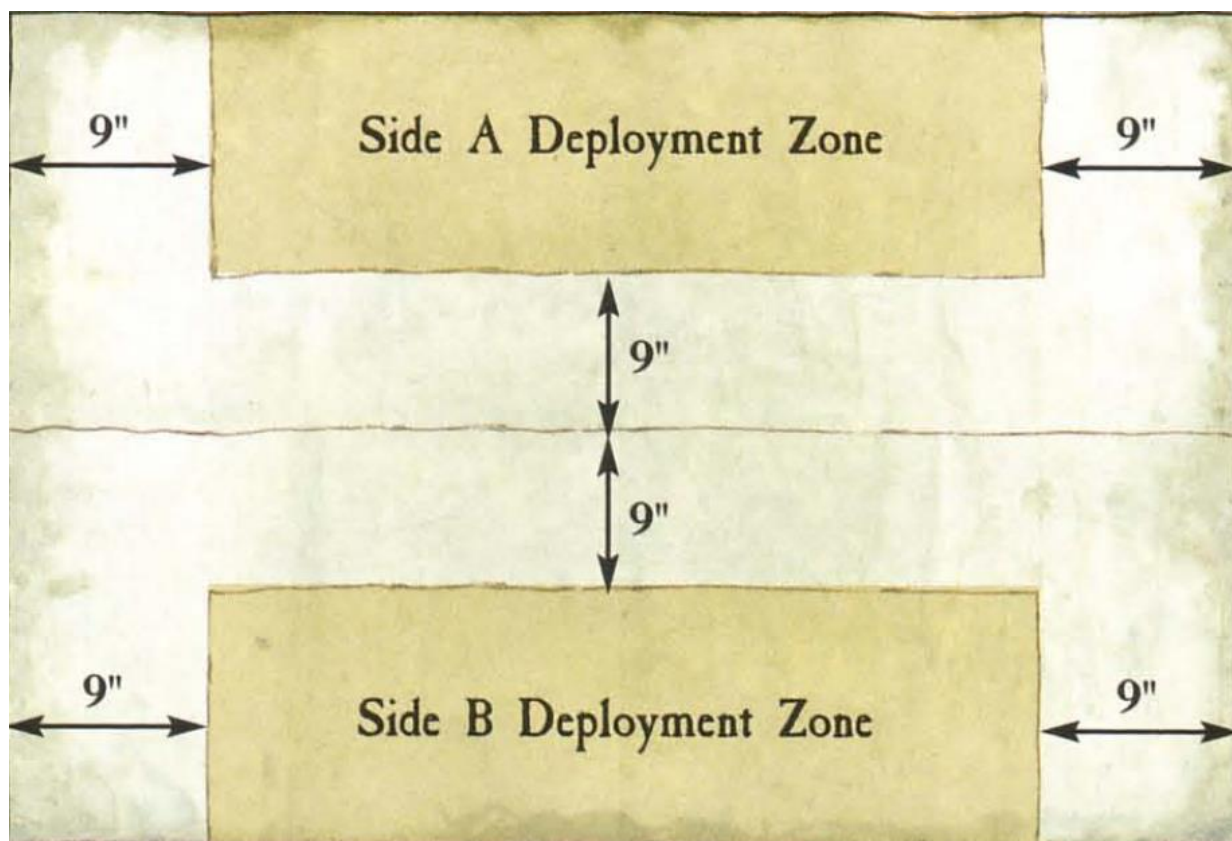


7. Vae Victis!

Poszukiwania Starego Młota to nie przelewki. Nie wysłano po niego żółtodziobów, ani świeżo zagarniętych poborowych, tylko prawdziwych twardzieli. Faktem jest jednak, że każdemu czasem mogą puścić nerwy. Symbole – to coś co utrzymuje w kupie armię w chwilach próby.

Najważniejszym zaś z symboli każdej armii jest jej dowódca i sztandary z dumą niesione na czele wojska.

Niestety – ich siła działa także w drugą stronę – kiedy pada sztandar albo polegnie wódz, wojsko może pójść w rozsypkę...



Kto wybiera stronę:

O wyborze swojej strony pola bitwy decyduje gracz, który wyrzuci więcej na 2k6.

Zasady wystawienia:

Pierwszą jednostkę musi wystawić gracz, który wybierał stronę. Następnie wystawiane są na zmianę jednostki, zgodnie z metodą opisaną w podręczniku.

Zasady specjalnie

Jednostki posiadające specjalne zasady wystawienia, takie jak zwiad, **mogą** z nich skorzystać w tym scenariuszu.

Kto zaczyna

O tym kto rozpocznie grę decyduje gracz, który wyrzucił więcej na 2k6. Dodatkowo gracz, który pierwszy zakończył rozstawienie może dodać do wyniku swojego rzutu 2.

Ile trwa bitwa

Bitwa trwa sześć tur, chyba że spełnione zostaną warunki nagłej śmierci.

Kto wygrywa

Bitwa kończy się, jeżeli na koniec jakiegokolwiek tury liczba **symboli** którejs z armii spadnie poniżej trzech – morale tej armii upada i rozpoczyna się niemalże paniczny odwrót, a druga strona wygrywa.

Symbolem jest każdy sztandar regimentu, chorągiew armii oraz generał, przy czym generał i chorągiew całej armii (jeśli występuje) liczą się podwójnie. Jednostki uciekające oraz takie, które tylko chwilowo opuściły pole bitwy (pogoń, niektóre czary, wysoki lot) wciąż się liczą.

(np. jeżeli wystawię armię leśnych elfów, w której będzie generał i dwa oddziały łuczników ze sztandarami, to początkowa liczba symboli moich chłopaków to 4 – jeżeli stracę Gienka albo obydwie sztandary na łucznikach, to przegrywam)

Jeżeli w ciągu 6 tur nie dojdzie do złamania morale żadnej z armii – należy podliczyć wynik przy użyciu punktów zwycięstwa.

Nagroda

Zwycięska armia zachowuje jeden ze zdobytych sztandarów i przerabia go na własny (lub sporządza totem z trofeów zdartych z pokonanych wrogów). Wybrana przez zwycięzcę jednostka może zamienić zwykłego żołnierza na chorążego lub wymienić zwykły sztandar na ten zdobyty.

Sztandar działa jak zwykłe sztandary, a ponadto umożliwia oddziałowi testowanie cech przywódczych ignorując modyfikatory wynikające z przegranej walki – nie mogą jednak wówczas korzystać ze wsparcia generała, ani dołączonych bohaterów. *(działa jak późniejszy stubborn)*

Na potrzeby Ring of Corin itp. przedmiot kosztuje 50 punktów.