

Zaawansowane zasady kampanii

Wstęp

Przedstawione poniżej zasady mają na celu umożliwienie graczom przeprowadzenie kampanii Mordheim w formie znacznie odbiegającej od standardowego podręcznikowego ciągu liniowo następujących po sobie scenariuszy, a mianowicie z zastosowaniem taktycznej mapy Miasta Potępionych i jego okolic. Sama mapa nie jest mojego autorstwa; od lat krąży w Internecie i pozwoliłem sobie dołączyć ją jako załącznik.

Jedną z zalet zastosowania poniższych zasad w praktyce – poza, rzecz jasna, pewnym powiewem świeżości w z reguły dość szablonowych, liniowych kampaniach – jest dodanie rozbudowanej fazy międzybitwowej przy jednoczesnym pozostawieniu w stanie nienaruszonym standardowych zasad gry.

Przygotowując niniejsze opracowanie inspirowałem się *The Mordheimer's Campaign Aid v. 1.20*, autorem którego jest Edwin „The Mordheimer” Molina. Konieczność wprowadzenia szeregu modyfikacji wynikała po pierwsze z zastosowania innej niż w pierwowzorze mapy taktycznej obejmującej nie tylko Mordheim, ale i najbliższą jego okolicę, po drugie z chęci odmiennego rozwiązania kilku dość zasadniczych kwestii związanych z rozgrywką, a po trzecie wreszcie celem maksymalnego skrócenia i uproszczenia zasad, by były jak najbardziej zwięzłe, przystępne i łatwo przyswajalne przez graczy.



Co jest potrzebne do gry?

Poza, rzecz jasna, figurkami, makietami i wszelakimi innymi akcesoriami, normalnie używanymi w trakcie gry, do kampanii prowadzonej w niniejszej formie potrzebne będą także:

- **Mapa** - wydrukowana specjalna mapa Mordheim (w załączniku) podzielona na terytoria – najlepiej dla zwiększenia trwałości podklejona tekturą, kartonem itp.;

- **Znaczniki Band** - przedstawiające bandy każdego z graczy - każdy znacznik powinien być inny i łatwy do rozróżnienia, a ich liczba powinna odpowiadać liczbie graczy;

- **Znaczniki Kontrolowanych Terytoriów** – każdy z graczy powinien mieć oddzielny, łatwy do rozróżnienia zestaw znaczników, które będzie umieszczał na zajmowanych przez siebie terytoriach.

Na wszelki wypadek znaczników dla każdego gracza powinno być (prawie) tyle co wszystkich terytoriów, choć szansa, by jedna banda zajęła całe Mordheim i okolice jest z reguły raczej niewielka;

- **Karta Kampanii** – może być to zwykła kartka z notatnika, na której co rundę będzie notowana ilość Punktów Kampanii (dalej: „PK”) i lista Kontrolowanych Terytoriów.

Ponadto wysoce zalecane jest wyznaczenie, z grona graczy lub spoza niego, Mistrza Gry (dalej: „MG”), który będzie sprawował ogólną pieczę nad przebiegiem kampanii, np. przechowywał i pilnował Mapę, nanosił na nią zmiany, rozstrzygał ewentualne kwestie sporne, kierował postaciami bądź bandami niezależnymi itp.

Rozstawienie band



Przed rozpoczęciem kampanii MG (bądź sami gracze) umieszczają na Mapie Znaczniki Band. Nie ma stałych i wyłącznych dla danego typu bandy pól startowych, mogą być one w miarę dowolne, oczywiście w granicach rozsądku. Jednakże przy ich wyznaczaniu warto mieć na uwadze następujące wytyczne:

- Muszą znajdować się na skraju Mapy;
- Nie mogą ze sobą sąsiadować;
- Powinny być wyznaczone możliwie równomiernie, a wręcz symetrycznie względem siebie;
- W miarę możliwości powinny odpowiadać kierunkom, z których mogłyby nadejść poszczególne bandy (np. Zwierzoludzie od strony Wielkiej Puszczy, krasnoludy od strony Gór Krańca Świata, Nieumarli od strony Sylvania itp.)

Przebieg kampanii

Kampania podzielona jest na Rundy. Każda z nich składa się z następujących faz:

1. Faza Ruchu;
2. Faza Walki;
3. Faza Eksploracji;
4. Faza Podsumowania.



Po zakończeniu wszystkich faz gracze przechodzą do kolejnej Rundy, w której fazy rozgrywane są na nowo.

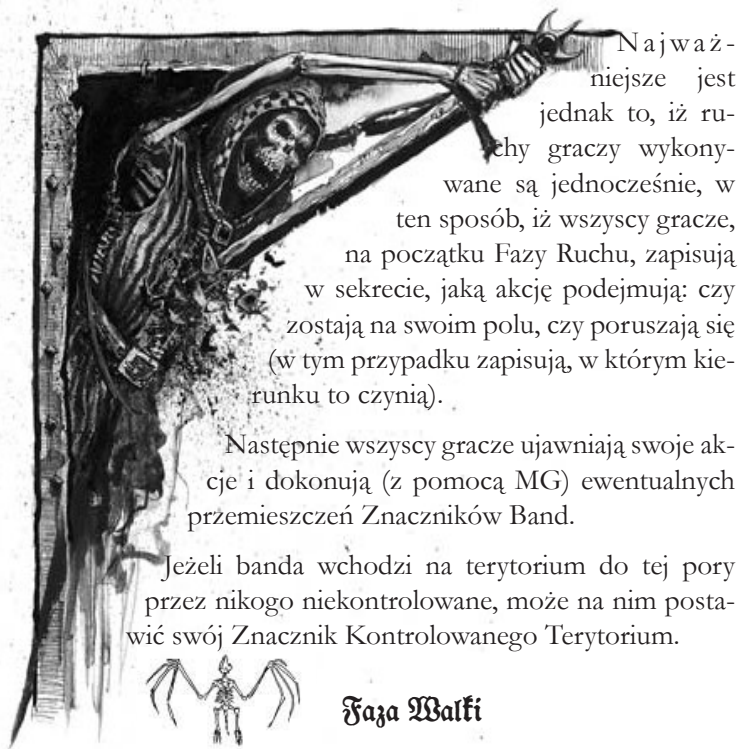
Faza Ruchu

W Fazie Ruchu banda gracza może wykonać jedną z dwóch czynności:

- Przejść na dowolne z sąsiadujących pól;
- Pozostać na polu dotychczasowym.



„Zaawansowane zasady kampanii”, nr 0.1



Najważniejsze jest jednak to, iż ruchy graczy wykonywane są jednocześnie, w ten sposób, iż wszyscy gracze, na początku Fazy Ruchu, zapisują w sekrecie, jaką akcję podejmują: czy zostają na swoim polu, czy poruszają się (w tym przypadku zapisują, w którym kierunku to czynią).

Następnie wszyscy gracze ujawniają swoje akcje i dokonują (z pomocą MG) ewentualnych przemieszczeń Znaczników Band.

Jeżeli banda wchodzi na terytorium do tej pory przez nikogo niekontrolowane, może na nim postawić swój Znacznik Kontrolowanego Terytorium.



Faza Walki

W Fазie Walki może dojść do bitwy, która rozgrywana jest w następujących sytuacjach:

- Dwie lub więcej band po fazie ruchu znajdują się na tym samym terytorium;
- Banda weszła na cudze Kontrolowane Terytorium, a banda, która je kontroluje, po pierwsze znajduje się na sąsiadującym polu, a po drugie decyduje się na jego obronę. W takiej sytuacji Znacznik Bandy obrońcy jest automatycznie przesuwany na atakowane terytorium, gdzie rozgrywa się bitwa (dodatkowy ruch w Rundzie).

Należy pamiętać, iż każda banda w trakcie Fazy Walki może rozegrać tylko jedną bitwę. Może się zatem zdarzyć, iż zaistnieje konieczność dokonania wyboru, którego z sąsiadujących Kontrolowanych Terytoriów bronić, zaś bitwy wynikające ze spotkania się dwóch wrogich band na jednym polu zawsze mają pierwszeństwo przed obroną terytoriów.

Banda, która w Fазie Ruchu się nie ruszała i jest atakowana na tym samym polu, na którym znajduje się od poprzedniej Rundy (czyli nie zachodzi sytuacja, w której w Fазie Walki przesuwa się na bronione swoje sąsiadujące Kontrolowane Terytorium) traktowana jest jako „ufortyfikowana” i czerpie z tego faktu następujące korzyści: wybiera kolejność rozstawienia band na początku bitwy, wybiera rozpoczynającego bitwę gracza, a ponadto k3 członków swojej bandy może wystawić tak, jak gdyby podlegali zasadom Infiltracji.

Sama bitwa przebiega w tradycyjny dla Mordheim sposób; wyboru scenariusza dokonuje się zaś zgodnie z wytycznymi opisanymi w dalszej części zasad.

Zwyczajna banda przejmuje kontrolę nad terytorium (należy postawić na nim Znacznik Kontrolowanego Terytorium). Natomiast banda (ew. bandy), która przegrała, wraca na pole, na którym znajdowała się na początku rundy, a w przypadku bandy, która nie przemieszczała się w tej turze, zostaje ona „przepędzona” na terytorium przeciwległe w stosunku do tego, z którego nadciągnął atak (w przypadku terytorium cudzego nie przejmuje jednak nad nim kontroli!).

Kontrola nad danym terytorium jest też oczywiście przez atakującego przejmowana w sytuacji, w której potencjalny obrońca nie zdecydował się na jego obronę.



Faza Eksploracji

W Fазie Eksploracji zakres działań, jakie może podjąć dana banda, uzależniony jest od tego, co robiła ona w poprzednich fazach.

Bandy, które w Fазie Walki rozgrywały bitwę, przeprowadzają standardową pełną mordheimową eksplorację, czyli wykonują rzuty na przeżycie, szukają wyrdstona, mogą go sprzedać, handlować, wynajmując nowych członków bandy itp.

Bandy, które w Fазie Ruchu przemieściły się na sąsiednie terytorium, a w Fазie Walki nie walczyły, mogą co najwyżej sprzedać wyrdston zdobyty podczas bitew w poprzednich Rundach, mogą też handlować i wynajmować nowych członków bandy, o ile oczywiście mają na to wszystko fundusze.

Bandy, które w Fазie Ruchu pozostały na dotychczas zajmowanym terytorium, a w Fазie Walki nie walczyły, mogą poświęcić rundę na dokładniejsze zbadanie okolicy, podczas którego zdobywają przedmioty o równowartości: 3k6 zk za terytorium, na którym się znajdują oraz 2k6 zk za każde przylegające do tego pola Kontrolowane Terytorium. Ta sama banda nie może wykonać tego typu akcji „zarobkowej” na tym samym polu dwie rundy z rzędu (musi być co najmniej jedna Runda przerwy, zanim będzie można ją ponowić). Dodatkowo taka banda może również wykonywać te czynności, jakie przysługują bandom, które się przemieszczały, ale nie walczyły (czyli szeroko pojęty „handel” i wynajmowanie).

Faza Podsumowania

W Fазie Podsumowania dokonuje się sprawdzenia, ile i jakie terytoria kontroluje pod koniec rundy każdy z graczy, po czym sumuje się wynikające z wartości poszczególnych pól PK. Pieczę nad bieżącym zapisywaniem PK sprawuje MG, choć wskazane jest, by również każdy z graczy na własne potrzeby prowadził taki spis.



Nieobecni gracze

W sytuacji, gdy w określonej Rundzie dany gracz nie może wziąć udziału, najczęściej z powodu nieobecności, obowiązują następujące zasady:

- Jego banda pozostaje na dotychczasowym polu;
- Nie może podejmować obrony sąsiednich atakowanych terytoriów;
- Jeżeli zostanie zaatakowana na polu, na którym się znajduje, nie podejmuje walki, a wycofuje się na pole przeciwległe w stosunku do tego, z którego nadciągnął atakujący. W tej sytuacji atakujący również bez walki zdobywa terytorium.
- Jeżeli w wyniku ataków banda gracza nieobecnego zostanie wyparta poza planszę, po powrocie gracza wkracza ona z powrotem na mapę na tym samym polu, z którego planszę opuściła. W wyjątkowych sytuacjach (np. gdy pole jest zajęte przez wrogą bandę) MG może wyznaczyć

inne terytorium powrotu.

- Banda, która w danej Rundzie nie została zaatakowana i przepędzona z zajmowanego terytorium, automatycznie przeprowadza eksplorację okolicy, zdobywając złote korony z zajmowanego pola i przylegających Kontrolowanych Terytoriów (patrz: Faza Eksploracji).



Nowi gracze

Dopuszczalne jest dołączanie nowych graczy do kampanii w trakcie jej trwania, choć zapewne nie będą mieli oni lekko (zajęte terytoria, doświadczony wrogię bandy itp.).

Banda nowego gracza dołączająca do rozgrywki rozpoczyna grę na polu wyznaczonym przez MG.

Pole startowe musi być to jedno z terytoriów na skraju mapy i powinno być to pole niekontrolowane jeszcze przez nikogo.

W sytuacji, gdyby okazało się, że wszystkie skrajne terytoria już są kontrolowane, MG wskazuje jedno z pól należących do gracza, który w poprzedniej rundzie zdobył najwięcej PK.

W żadnym wypadku pole startowe nowodołączającego do kampanii gracza nie powinno być tak wyznaczone, by już w pierwszej Rundzie groził mu atak ze strony wrogiej bandy.

Sojusze

Chociaż regułą są rozgrywki „każdy przeciwko każdemu”, istnieje możliwość zawierania sojuszy między graczami.

Oczywiście zawarcie i zerwanie sojuszu jest całkowicie zależne od graczy, może nastąpić w dowolnym momencie i co do zasady nie jest skrepowane żadnymi regułami, jednakże ze względów natury „klimatyczno-fluffowej” warto wprowadzić pewne ograniczenia w dopuszczalności aliansów między poszczególnymi rodzajami band (np. krasnoludy nigdy nie sprzymierzą się z orkami).

Sprzymierzone bandy mogą przechodzić wzajemnie przez swoje Kontrolowane Terytoria bez ich zajmowania, mogą również znajdować się na tym samym polu bez podejmowania walki (chyba że jeden z graczy nagle zdradziecko zerwie sojusz!).



Rodzaje terytoriów

Terytoria przedstawione na Mapie obejmują zasadniczo dwa typy terenów:

- **Tereny miejskie** - mają do nich zastosowanie standardowe zasady zawarte w podręczniku *Mordheim*.
- **Tereny pozamiejskie** - w ich przypadku uwzględnione powinny zostać również zasady z podręcznika *Empire in Flames*, dotyczące między innymi rodzajów terenu, eksploracji itd.

Niektóre terytoria graniczne Mordheim obejmują zarówno fragment miasta, jak i przylegającej do nich dziczy. W przypadku tego typu terytoriów rozgrywane bitwy mogą mieć zarówno charakter miejski, jak i pozamiejski - może to zostać wyznaczone w drodze decyzji MG, samych graczy, bądź losowo.

Punkty Kampanii

Jak już wspomniano, każda banda otrzymuje co Rundę, w Fazie Podsumowania, ilość PK będącą sumą wartości wszystkich Kontrolowanych przez siebie Terytoriów.

W przyszłych wersjach „Zaawansowanych zasad kampanii” zostanie dodany w formie załącznika - do opcjonalnego stosowania w ramach pakietu zasad zaawansowanych - dokładny spis wszystkich przedstawionych na mapie pól z wartościami punktowymi zróżnicowanymi nie tylko ze względu na rodzaj terytorium, ale i na rodzaj kontrolującej je bandy.

Zgodnie z podstawowymi zasadami za poszczególne rodzaje terytoriów otrzymuje się następującą ilość PK:

Terytoria pozamiejskie (wszystkie poza Mordheim, z wyjątkiem niżej wymienionych osad)	1 PK
Osady poza miastem (Black Pit Settlement, Brigandsburg, Cutthroat's Den, Sigmarhaven)	2 PK
Terytoria miejskie (wszystkie obejmujące teren Mordheim)	3 PK
The Pit (Krater Pana Cieni)	4 PK

Wybór scenariuszy



Jeżeli w Fazie Walki dochodzi do bitwy, musi zostać wybrany rozgrywany scenariusz. Należy pamiętać, iż - w przeciwieństwie do standardowych kampanii bez użycia mapy, w których wszyscy gracze rozgrywają z reguły równoległe ten sam scenariusz - w tym przypadku poszczególne bitwy na różnych terytoriach, w tej samej rundzie, mogą, a nawet powinny, być rozgrywane zgodnie z różnymi, odpowiednio dobranymi, scenariuszami.

Wybór scenariusza dokonywany jest przez MG, samych graczy, bądź w drodze losowania. Powinien odpowiadać on rodzajowi terytorium (miejskie/pozamiejskie) i w miarę możliwości jego poziom trudności nie powinien znacznie odbiegać od możliwości biorących udział w bitwie band.

Ze względu na ogromną liczbę scenariuszy, jakie przez lata powstały do Mordheim, dokonanie takiego wyboru może być pewnym wyzwaniem. W przyszłych wersjach „Zaawansowanych zasad kampanii” w formie załącznika zostanie dołączona lista pól Mapy wraz z proponowanymi scenariuszami, jakie sugerowane są do rozegrania na danym terytorium.



Zasady opcjonalne i dodatkowe



Bitwy uzupełniające (i Potyczki)

W kampanii z zastosowaniem mapy - w przeciwieństwie do tradycyjnych kampanii „bitwa po bitwie” - może się zdarzyć (i zapewne będzie zdarzać się stosunkowo często), że w danej Rundzie tylko niektórzy gracze będą rozgrywać bitwy.

Może być to niekiedy mocno kłopotliwe, zwłaszcza w przypadku, gdy kampania rozgrywana jest podczas regularnych spotkań, np. w klubie, gdyż przy zachowaniu standardowych zasad pozostali gracze musieliby czekać bezczynnie całe spotkanie, aż rozgrywane bitwy zostaną rozstrzygnięte i nadejdzie kolejna Runda. Co zatem można uczynić, by w każdej Rundzie każdemu graczowi zapewnić odpowiednią dawkę bitewnej rozgrywki?

Pierwszym z rozwiązań jest włączenie się MG do gry, który kierując bandą niezależną (patrz: kolejna sekcja), rozgrywa bitwę z graczem, który normalnie nie miałby w tej Rundzie adwersarza. Fabularnie może to odzwierciedlać np. sytuację, w której na terytorium owego gracza pojawili się nieproszeni, wrodzy goście. To rozwiązanie ma jednak taką wadę, iż w normalnych okolicznościach (w ramach jednego spotkania) MG będzie mógł rozegrać bitwę tylko z jednym graczem.

Drugie rozwiązanie, uzupełniające w stosunku do pierwszego, zakłada, iż odgrywania roli bandy niezależnej (zamiast bądź w dodatku do MG) podejmie się któryś z graczy, którzy w Fazie Walki nie będzie rozgrywał bitwy własną bandą.

Trzecie rozwiązanie natomiast, może nieco naciągane, ale zapewne potrzebne, gdyby dwa pierwsze okazały się niewystarczające, a gracze byłiby bardzo zainteresowani rozegranie bitwy w Rundzie, to zastosowanie zasady zwanej Potyczką. Zakłada ona, iż dwie bandy, które w danej Rundzie wykonały już ruch, zdobyły nowe niezajęte terytorium, bądź zostały na dotychczasowym (bez jego badania celem zdobycia złotych koron!), ale nie napotkały przeciwnika, zapuszczają się szybkim marszem w dalszą okolicę - już bez jej dokładnego badania i zajmowania. „Niespodziewanym” trafem spotykają się gdzieś w połowie drogi... Niezależnie od wyniku takiej „Potyczki”, po jej zakończeniu obie bandy wracają na swoje wyjściowe pola, na których były przed bitwą, a zarówno terytorium, na którym była rozgrywana bitwa, jak i wszelkie terytoria znajdujące się „po drodze”, zachowują swój dotychczasowy status.

Postacie i bandy niezależne



Zgodnie z podstawowymi zasadami bandy graczy przemierzające Mordheim i okolice mogą napotkać co najwyżej siebie nawzajem, chyba że co innego wynika z treści rozgrywanych scenariuszy. Uczestnicy kampanii mogą jednak podjąć decyzję, by nieco zmienić i urozmaicić ten stan rzeczy - o ile oczywiście zarówno MG, jak i gracze, czują się na siłach - poprzez wprowadzenie do rozgrywki postaci i band niezależnych.

Tego typu dodatki - kontrolowane przez MG bądź graczy, któ-

rzy w danej Rundzie nie rozgrywają żadnej bitwy i mogą się zająć tego typu zajęciami pobocznymi - mogłyby pojawić się w kampanii w rozmaitych sytuacjach, przykładowo:

- Podczas zajmowania niekontrolowanych przez graczy pól na Mapie są przeciwnikami, których trzeba pokonać, by móc przejąć kontrolę nad terytorium;
- W roli „dodatkowych graczy”, którzy przemierzają się po Mapie, zajmują terytoria jak zwykli gracze itp.;
- Jako elementy „przeszkadzające” na polu bitwy w trakcie rozgrywanego scenariusza;
- Jako dodatkowa „rozrywka” dla graczy, którzy w danej Rundzie nie rozgrywają bitwy z żadnym z pozostałych uczestników kampanii.

Oczywiście, by postacie i bandy niezależne rzeczywiście mogły pojawić się w kampanii, wskazane jest, by MG miał w zanzardzu zapas odpowiednich figurek, rozpisek i gotowych zasad, z których można by w dowolnej chwili skorzystać.

Kampania przez Internet

Nic nie stoi na przeszkodzie, by kampania z użyciem mapy była częściowo prowadzona przez Internet - może wręcz to znacząco ją usprawnić.

W dużym skrócie powinno to funkcjonować w ten sposób, iż jedynie Fazy Walki oraz Eksploracji rozgrywane są w trakcie osobistych spotkań graczy, natomiast Fazy Ruchu oraz Podsumowania przeprowadzane są za pośrednictwem komunikacji elektronicznej.

W Fazie Ruchu gracze wysyłają MG wiadomości z informacją o podejmowanych w Rundzie czynnościach. Zebrawszy informacje od wszystkich graczy, MG dokonuje odpowiednich przesunięć Znaczników Band i w razie potrzeby Znaczników Kontrolowanych Terytoriów. Następnie publikuje w umówionym miejscu, bądź przesyła graczom, Mapę przedstawiającą sytuację taktyczną w bieżącej Rundzie, już po dokonaniu ruchów. W razie potrzeby (np. w razie zagrożenia Kontrolowanych Terytoriów) gracze przesyłają odpowiedź o podejmowanych działaniach (np. podjęcie obrony, bądź jej zaniechanie). Otrzymawszy odpowiedzi od wszystkich graczy, MG ustala, jakie bitwy zostaną rozegrane w tej Rundzie: kto będzie ich uczestnikiem, jakie będą rozegrane scenariusze. Na tej podstawie gracze umawiają się indywidualnie na rozgrywki, o których wyniku informują potem MG. Po zakończeniu Fazy Walki, MG przesyła wszystkim graczom wiadomość zawierającą podsumowanie Rundy, w tym zdobyte PK.

Jednym z najważniejszych warunków, by tego typu kampania z użyciem Internetu się udała, jest wyznaczenie i przestrzeganie ścisłych terminów, w jakich gracze powinni wykonywać poszczególne czynności i kiedy kończą się poszczególne Fazy, oraz jakie są konsekwencje niedotrzymania terminu.

