

Scenariusz: Stara karczma

Joban von Kraup - kapitan reiklandzkich najemników stał wraz ze swoim sierżantem Herr Kastnerem nad kawałkiem mapy zakupionym poprzedniego wieczora od zaplącanego krasnoluda. Reszta kompanii przycupnęła w ruinach na krótki popas. Słychać było ciche rozmowy, niektórzy najemnicy sprawdzali broń, a inni dzielili się swoimi skromnymi racjami czy napitkiem.

- To musi być już niedaleko, mein Kapitan, zaledwie parę przecznic. Krasnolud mówił, że gdzieś tutaj - wskazał palcem skrawek mapy Kastner.

- No dobra zbierać się, ruszamy dalej, zanim ktoś nas ubiegnie tak, jak to miało miejsce z synalkiem tego kupca! - zarządził von Kraup.

- Słyszeliście, co powiedział Kapitan, dupy w troki i maszerujemy dalej, chyżo! - ryknął na podkomendnych Kastner.

Ledwo przeszli trzy przecznice, usłyszeli donośny gwizd, a następnie huk eksplozji w sąsiednim kwartale ulic.

- A to co za diabelstwo znowu nas spotyka? - zagadnął któryś z wojaków towarzyszą.



Zanim doczekał się odpowiedzi, znów usłyszeli przeciągły gwizd, po którym pocisk rozbił się o resztki pobliskiego dachu zasypując reiklandczyków odłamkami dachówek. Ktoś krzyknął wystraszony, ale nad paniką szybko zapanaował zaprawiony w bojach kapitan.

- Co tak stoicie, jak owce na rzeź, życie wam niemiłe, biegiem naprzód i wypatrywać zrujnowanej karczmy górującej nad okolicą! - zakomenderował von Kraup. Najemników nie trzeba było długo namawiać, puścili się pędem przed siebie, chyląc głowy gdy tylko nadlatywał kolejny pocisk. Kiedy wybiegli za pobliskiego rogu, Franz Kemperbad - drugi z sierżantów, krzyknął:

- Widzę ją, tam jest na skraju urwiska! Te wybuchy to przez chędożonych brodaczy, którzy rozrabiają na górze z jakimś działem.

- Strzelać bez rozkazu! Biegiem w kierunku wykutych w tej skale schodów - wrzasnął dowódca, wskazując mieczem podnóże wzniesienia.

Wtem na tyłach eksplodował kolejny pocisk i rozległy się jęki konających.

- Na Sigmara, te wredne pokurcze zaplają za śmierć moich ludzi! - mruknął pod nosem wściekły von Kraup.

Bandy graczy dowiadują się, że w pobliskiej dzielnicy ostała się po kataklizmie nie do końca zrujnowana karczma „Pod Toporkiem i Palaszem”. Pogłoski głoszą, iż oprócz jadła oraz napitku mogą się w niej znajdować bagaże gości, którzy w pośpiechu opuszczali gospodę, chcąc jak najszybciej opuścić Mordheim zaraz po uderzeniu komety. Właścicielem był ponoć pewien stary krasnolud, który przez pewien czas trzymał z dala od swego interesu nieproszonych gości w postaci chodzących trupów, skavenów, mutantów czy innego tala-tajstwa...

Traf chciał, że zanim drużyny graczy wyruszyły na poszukiwanie gospody na miejsce dotarła grupa sześciu krasnoludów i tego sobie popiła. Buszując po piwnicy w poszukiwaniu kolejnych baryłek Bugmana imprezowicze trafili na Grubą Helgę czyli działo Herr Grunsona, którym niegdyś bronił swojej karczmy. Wytoczyli je na pozycję i radośnie poczęli dla zabawy ostrzeliwać miasto, tego przy tym popijając znaleźne ale.

Teren

Teren rozmieszczony jest standardowo, z tym że z boku stołu - na środku, umieszczony powinien być trudno dostępny budynek. Sugerowane jest podwyższenie czy górką, na której domek umiejscowiony jest tak, aby gracze nie za szybko i nie za łatwo mogli się do niego dostać. Obok budynku ustawione jest działo - w takim miejscu, aby swoim polem rażenia mogło objąć jak największą część stołu. Trzy krasnoludy stoją przy dziale, a pozostała dwójka uzbrojona w kusze oraz Than bronią dostępu do karczmy i armaty. Than i jego przybocznicy mogą znajdować się gdziekolwiek w zasięgu 8" od maszyny.

Zasady Specjalne

Tura krasnoludów rozgrywana jest przed turami obydwu graczy. Gracze kierują grupą krasnoludów naprzemiennie - w każdej rundzie inny gracz. Przed oddaniem strzału należy wykonać test Ld Thana. Jeśli jest udany, gracz może sam zdecydować o kierunku, w którym krasnoludy będą dawać ognia. W przypadku niezdanego testu lub niemożliwości jego wykonania wskutek śmierci Thana, kierunek strzału wyznaczany jest przy pomocy „scatter dice'a”.



Obracanie działa:

Za każdego krasnoluda pomagającego w obróceniu działa zwiększa się maksymalny kąt obrotu w danej turze o 45 stopni.

Pijana obsługa:

Krasnoludy obsługujące działo są zdrowo podpite. Za każdego niezwiązanego walką brodacza rzucamy K6:

- 1 Krasnolud rzyga i nic nie może robić.
- 2 Dajcie no jeszcze trochę tego Bugmana, hepp... Pije dalej, ale może się ruszyć o swój podstawowy ruch albo pomóc w obróceniu działa, natomiast nie dodaje się za niego żadnych kostek do wyznaczenia dystansu strzału.
- 3-5 *Wszystko pod kontrolą!* Krasnolud **może** normalnie się ruszać i walczyć oraz strzelać z broni dystansowej (z -1 do BS za upojenie alkoholowe), a także pomagać w obróceniu działa.
- 6 *Szał!* Krasnolud **musi** szarżować lub strzelać (w tym wypadku bez kary -1 do BS za upojenie alkoholowe) do najbliższego przeciwnika. Jeśli nie ma w zasięgu szarży/wzroku przeciwnika krasnolud może pomóc w obracaniu działa (aż o maks. 90 stopni!) oraz w oddawaniu strzału. Siła eksplozji zwiększana zostaje o +1 (wściekły krasnolud dosypał dużo więcej prochu niż normalnie).



Uwaga! Jeśli w zasięgu szarzy krasnoludów znajdzie się ork, goblin, troll lub elf, muszą oni zaszarżować bez względu na rezultat powyższych rzutów.

Krasnoludy z kuszami nie muszą strzelać do najbliższego celu.

Profil	M	WW	BS	S	T	W	I	A	Ld
Krasnoludy	3	4	3	4	4	1	2	1	8
Than	3	4	4	4	4	1	3	1	8

Ekwipunek:

Każdy z krasnoludów uzbrojony jest w młot, topór i sztylet oraz jest odziany w lekką zbroję. Dodatkowo dwa krasnoludy mają kusze, a Than posiada pistolet pojedynkowy.



Strzelanie z działa:

Jeśli przy dziale znajdzie się choć jeden zdolny do strzału krasnolud (wyniki 3+ na ww. tabeli), możliwe jest wypalenie z działa, a za każdego kolejnego takiego brodacza znajdującego się bezpośrednio przy maszynie dodaje się 2K6" (bądź K6", jeżeli w tej turze pomagał w obracaniu działa) do puli kostek wyznaczenia maksymalnego dystansu strzału. Można rzucić mniejszą liczbą kostek - wedle wyboru gracza. Do wyniku rzutu kostkami z puli dystansu dodawany jest wynik rzutu kostką artyleryjską celem określenia, w jakiej odległości od działa upadnie pocisk.

Jeżeli na linii strzału znajduje się przeszkoda, pocisk wybucha w zeknięciu z nią, nie przelatując całego dystansu.

Od miejsca wybuchu wytyczany jest okrąg o średnicy 3", który ma odzwierciedlić siłę eksplozji, lecące odłamki itp. Modele w polu rażenia otrzymują automatyczne trafienia o Sile 5, chyba że znajdują się za zasłoną o wysokości powyżej 1". Działo podlega zasadom trafień krytycznych z broni strzeleckiej.

Wynik „misfire” na kostce artyleryjskiej oznacza wystąpienie usterki, a gracz wykonuje rzut K6 w tabelce niewypalów:

- Następuje eksplozja maszyny zabijająca całą stojącą przy niej obsługę. Ponadto wszystkie modele w promieniu 5" od eksplozji wywracają się. Za każdy taki model wykonujemy ponowny rzut K6: 1-3 - znokautowany, 4-6 - ogłuszony.
- 3 Krasnoludy załaly proch lub lont piwem. Nie można wystrzelić z działa w tej turze.
- 5 Działo musi ostygnąć. Nie można wystrzelić zarówno w tej, jak i w następnej turze.
- 6 Artylerzystów poniosła fantazja! Pocisk upada K6" w losowym kierunku od początkowo wyznaczonego miejsca trafienia, a Siła wybuchu zwiększona zostaje o +1.

Z armaty można także zranić modele znajdujące się na linii strzału, gdy przeciwnik jest już naprawdę blisko - na podwyższeniu, na którym umieszczone jest działo, w odległości do 10" od wylotu lufy.

Modele te mogą spróbować wykonać unik (standardowy test Inicja-

tyw), gdyż widzą wycelowaną w siebie paszczę kolubryny. Modele, którym unik się nie powiódł, otrzymują trafienie o Sile 5.

Powyższe zasady strzelania z działa stosowane są odpowiednio w przypadku band graczy, które po wyeliminowaniu krasnoludzkiej obsługi chciałyby wypalić z działa. Nie muszą one jednak przed strzałem zdawać testu Ld, ani nie podlegają zasadom pijanej obsługi.

Żafończenie

Gra jest przeznaczona na maks. 10 rund. Wygrywa gracz, który pod koniec swojej tury ma w zasięgu 8" od armaty co najmniej jeden stojący model, a w podanym zasięgu nie ma jednocześnie ani jednego modelu wrogiego (modele znokautowane i ogłuszone się nie liczą). Alternatywnie gracz wygrywa, jeżeli jego przeciwnik nie zda testu Rozbicia.

Zwycięzca przeszukuje trupy oraz zniszczoną karczmę, w której może znaleźć:

- Zawsze D6 główki czosnku
- Zawsze 3D6 zk
- 3+ D3 liny z hakiem
- 3+ D3 palki/młoty
- 4+ D3 latarnie
- 4+ D3 topory
- 4+ D3 lekkie pancerze
- 5+ D3 kusze
- 5+ Gromrilowy topór krasnoludzki
- 5+ Pistolet pojedynkowy
- 5+ Super proch strzelniczy
- 6+ Katajskie jedwabie
- 6+ Elfie wino
- 6+ Piwo Bugmana
- 6+ Mapa Mordheim



Doświadczenie

- + 1 PD za zabicie przeciwnika z innej bandy bądź krasnoluda
- + 1 PD dla dowódcy za wygranie scenariusza.
- + 2 PD dla każdego modelu z bandy, któremu udało się przy pomocy działa wyeliminować choćby jednego przeciwnika.