

POLOWANIE NA CERBERA

W tym scenariuszu obowiązują standardowe zasady gry, z następującymi zmianami:

• PRZYGOTOWANIE

1. Odłóżcie żetony Sztabów oraz znacznik Sztabu Stalowej Policji do pudełka, nie będą używane w tym scenariuszu.
2. Umieśćcie znacznik Sztabu Bestii na polu 12.
3. Umieśćcie Cerbera na centralnym polu planszy.
4. Gracz Bestii odkłada na bok 3 spośród swoich żetonów Bitwy.

Wycie Bestii z Ponurych Wzgórz było coraz bliższe. Krzyki McKinleyów umilkły już jakiś czas temu, teraz sfera pożerała bydło. Farma Heather była następna.

Nagle do odgłosów wycia i szczenia dołączył nowy dźwięk - głucho tąpnięcia i strzały z karabinów.

Heather dostrzegła pierwsze sylwetki: masywne, toporne pancerze, niczym obietnica solidnego mordobicia. Odetchnęła z ulgą. Kawaleria przybyła! Jest jeszcze nadzieja na kolejny świt.

• CELE GRY

STAŁOWA POLICJA - Jeżeli znacznik Sztabu Bestii znajdzie się na polu 0 lub wszystkie pola wokół Cerbera będą zajęte - zwyciężasz.

BESTIE - Jeżeli Stalowa Policja nie zrealizuje swojego celu do końca Finałowej Bitwy - zwyciężasz.

• ZAKOŃCZENIE

Gra kończy się, gdy którykolwiek z celów zostanie zrealizowany.

• SPECJALNE ZASADY

PRZYBYCIE KAWALERII - Gra rozpoczyna się od tury Stalowej Policji.

WADERA - Cerber zastępuje Sztab Bestii. Wszystkie reguły, które odnoszą się do Sztabu, w tym Scenariuszu odnoszą się do Cerbera. Gdy Cerber otrzymuje obrażenia, należy poruszyć znacznik Sztabu o odpowiednią liczbę pól. Cerber ignoruje swoje cechy Siedlisko oraz Wytrzymałość. Zasięgowany przez Sieciarza Cerber może wykonać ruch kosztem otrzymania 2 ran.

ATAK SFORY - Trzykrotnie w ciągu rozgrywki, przed dobraniem żetonów, gracz Bestii może dobrać 1 żeton Bitwy spośród odłożonych na bok, a następnie normalnie dobrać do 3 żetonów. W tym scenariuszu gracz Bestii ignoruje zasadę Pechowego Dobrania.

PRZENOŚNA WYRZUTNIA STAŁOWEJ SIECI - Natychmiast po zagranii na planszę Wyrzutni Stalowej sieci, gracz Stalowej Policji umieszcza znacznik Stalowej sieci na dowolnej jednostce Bestii (poza Cerberem) bez ponoszenia żadnego kosztu.

OSTROŻNY EGZEKUTOR - Zagranie Egzekutora nie wymaga poniesienia żadnego kosztu.

HUNTING THE CERBERUS

The game follows standard rules with the following changes:

● SETUP

1. Set aside the HQ tiles and Steel Police HQ marker, as they will not be used in this scenario.
2. Place the Beasts HQ marker on space 12.
3. Place the Cerberus on the central space of the board.
4. Beasts Player sets aside 3 of their Battle tiles.

The howling of the Beast of the Dismal Downs was getting closer. The screams of the McKinleys had died down some time ago, and now the pack was devouring cattle. Heather's farm was next.

Suddenly, a new sound joined the howling and barking—thuds and rifle shots.

Heather saw the first shapes: massive, heavy armor, like the promise of a good brawl. She breathed a sigh of relief. The cavalry had arrived! There was still hope for a next dawn.

● GOALS OF THE GAME

STEEL POLICE - If the Beasts HQ marker lands on the space 0 or all spaces surrounding Cerberus are occupied, you win.

BEASTS - If Steel Police fails to achieve its goal by the end of the Final Battle, you win.

● END OF THE GAME

The game ends when either objective is achieved.

● SPECIAL RULES

CAVALRY ARRIVAL - The game starts with the Steel Police's turn.

MOTHER OF PACK - Cerberus replaces the Beasts' HQ. All rules referring to the HQ in this scenario apply to Cerberus instead. When Cerberus takes damage, move the HQ marker accordingly. Cerberus ignores its Lair and Toughness abilities. If netted by a Net Fighter, Cerberus may move at the cost of taking 2 damage.

PACK ATTACK - Three times during the game, before drawing tiles, the Beasts player may take 1 Battle tile from the set-aside tiles, then draw normally up to 3 tiles. In this scenario, the Beasts player ignores the Unlucky Draw rule.

PORTABLE NET OF STEEL LAUNCHER - Immediately after placing the Steel Net Launcher on the board, the Steel Police player places a Steel Net marker on any Beasts unit (except Cerberus) at no cost.

CAUTIOUS EXECUTOR - Playing the Executor has no cost.

SCENARIO DESIGN:
JAN MAURZYCY

ARTWORK:
MATEUSZ BIELSKI

© PORTAL GAMES 2025