

Zvykové právo v pravidlech

1. štít dává v boji na blízko +2AS
2. žoldáci s volnou rukou mají automaticky dýku - jakožto výklad pravidel to pohřbily oficiální autority, přesto bych to i nadále hrál jako houserule
3. Veškerá kouzla, sesílaná na konkrétní osobu, požadují LOS.
4. Používají se nová pravidla pro jízdní modely, takzvaná Hroší sedla.
5. Svěcená voda funguje na: všechny modely gangu posedlých kromě bratrů, všechny modely karnevalu chaosu kromě bratrů, všechny modely gangu bestii a modely s podtypem „nemrtvý“ (čili upír, vlk hrůzy, zombie, neúnavný pátrač a věčný válečník, všechny modely gangu Vládců hrobek (kromě škorpiónů)).
6. Arabský kupec nemá povoleno shánět předměty z dovozu (Foreign Wares)
7. Padne-li 1 při střelbě, hodu na brnění, atp. vždy znamená neúspěch. Nehrajeme na absolutní úspěch 1+
8. brnění ani 1+ střelby a podobných záležitostí.
9. Obouruční zbraň při napadení neútočí poslední, ale normálně. Totéž platí, pokud má model s obouruční zbraní jakýkoliv jiný první úder.
10. Těžké brnění se štítem nezpomaluje.
11. Žádný model nesmí mít nikdy větší T než 6 (resilient je jako doplněk k T6 povolen)
12. Omezení odražené střely: pouze jeden odraz, ne do souboje nablízko, ne skrze zeď.
13. Hrajeme zjednodušenou stupiditu, stupidní, který si nehodí test na stupiditu, vždy stojí na místě a slintá a nehází se na šanci, že se pohne tupě kupředu.

Zvykové právo ve scénářích

1. Ve scénáři „Okupace“ nekončí boj šestým kolem. Místo toho se od počátku šestého kola hází před tahem každého hráče k6 a padne-li 6, hra končí.
2. Hledání pokladu ve scénáři „Boj o poklad“ probíhá tak, že nejprve proběhne pohybová fáze, kdy se všechny modely přemístí a některé případně vstoupí do neprohledaných domů. Na konci pohybové fáze se hodí za modely v neprohledaných domech. Je-li v domě více modelů, hráč sám určí, který model prohledává (a získá případnou zkušenost). Model, který domem jen proběhne (projde), ale nezastaví se v něm, neprohledává a nedělá dům prohledaným.

Pravidla pro terénní prvky

Kopec žádná zvláštní pravidla nemá, je to prostě terénní vyvýšenina, ale tedy kopec vždy blokuje pohled nezávisle na skutečné situaci.

V **lese** jsou stromy, nicméně les je vždy ohraničen zelenou plochou pod stromy. V lese se dá normálně pohybovat, napadání probíhá normálně v rámci viditelnosti. V lese je vidět na 2 palce před sebe, z lesa a do lesa je vidět palec od kraje. Jízdní modely mají vstup do lesa a pohyb v lese omezen aktuálními jízdními pravidly (viz dále). Model v lese je vždy v krytu. Šplhání na stromy v lese je možné. Protože nelze vylézt do nejvyšších korun platí následující pravidla. Možné je v principu vylézt na jakýkoliv strom v lese, místo, kam se lze dostat, je vždy 3“ vysoko. Není-li strom do 1“ od okraje lesa, nelze z něj střílet mimo les. Osoba vyšplhaná na strom na okraji lesa je vždy v krytu.

Obelisky a sloupy (a malé budovy): na obelisk a sloup je možné vylézt a využít jej jako střeleckou pozici pokud tomu nebrání jiná šplhací pravidla a pokud je nahoře dost místa pro postavení modelu. Jiný model může za běžných podmínek pro útok na model například v patře budovy na takový model zaútočit, i když není na vrcholku místo pro více modelů. Totéž platí pro útok do patra malých budov, které mohou být podstavci modelů plně zahlcené. I na takovéto modely je možné podle 2 běžných pravidel útočit.

Voda a vodní plochy: Není-li v pravidlech scénáře psáno jinak, považuje se voda za obtížný terén, tedy území, kde je pohyb poloviční, kromě modelů s pravidlem „vodní“

Úprava velkých pomocníků

Velký pomocník do začátku stojí pouze 75% své ceny.

Medvěd	- 95
Ogr	- 120
Kroxigor	- 160
Troll	- 150
Minotaur	- 150
Krysí ogr	- 170

Ceny jízdních zvířat

zvíře	cena	vzácnost	poznámka
kůň	35	8	
válečný oř	50	10	
kanec	60	10	
pavouk	60	10	
vlk	50	10	
elfí kůň	55	10	
oř chaosu	60	10	
noční můra	50	10	Může běhat
kaltosaurus	60	10	V Bretonnii se nevyskytuje

Úprava Ostlandu

1. expy Ostlandských bratranců jsou do začátku 8 a mají i rychlost
2. opilci stojí 20
3. jégrů je 7 a mají od narození hunter
4. puška stojí do začátku u Ostlandu 25
5. ostlandský skill dovoluje přehoz všech routů, tak jako to mají ostatní podobným skillem obdařené gangy
6. stařešina a bratrance mohou používat i dvouhlavňové pistole
7. do tabulky vybavení ostlanderů přibude halapartna

Úprava Kislevu

1. Strjelci mají dovednost hunter
2. puška stojí do začátku 30

Použité úpravy, které se aktuálně považují za testovací:

1. Kritická zranění Mistrovský výstřel a Rozkrájen místo ignorace brnění jen brnění o 1 proráží.
V Bretonnii se ignorace brnění nahrazuje jeho snížením (prorážením) o 1 dokonce u všech Kritikáčků, které mají ještě nějaký jiný efekt. Viz upravené Kritikáčky dále v textu.
2. Králičí packa má vzácnost 6 a cenu 10
3. Do napadení lze skákat nejvýše z 1“
4. ~~Při hledání chaotitů se používají minimálně tři kostky~~
Toto pravidlo se v Bretonnii nepoužívá. Je upraveno jinak: Minimální počet nalezených pokladů je 3. Pokud však jsou vyřazeni všichni hrdinové, počet nalezených pokladů je K3.
5. Tyčové zbraně (kopí a halapartna) u pěchoty získávají bonus +1 WS a v 1. kole boje + 1 I a přehoz jednoho neúspěšného hodu na zásah.
6. ~~Zavádí se nová dovednost do skupiny bojových: Rána štítem — bojovník umí zaútočit štítem s postihem -1 na zásah.~~
Toto pravidlo se v Bretonnii nepoužívá. Je upraveno jinak: Štítem i pěstním štítem může opěšalý model útočit s postihem -1 na zásah. Toto se netýká modelů bojujících kopím či řemdihem neboť jsou obtížné na ovládání a Bretonských rytířů bojujících jednou zbraní a jim podobných, kteří mají užívání štítu již kompenzováno.

Hroší sedla

1. Jezdit na zvířeti může kdokoliv, kdo příslušné zvíře vlastní a je jeho rase povolené.
2. Jezdec na zvířeti je polovysoký cíl, tedy je možno na něj střílet, i když není nejbližší, nicméně není na něj bonus na zásah.
3. Nasedání a i sesedání ze zvířete stojí polovinu pohybu a není možno běhat ani napadat
4. Pokud jezdec ze zvířete spadne, pak se zvíře posune dva palce od něj (podle přání majitele) opuštěné zvíře není považováno za hrozbu, tedy nijak nepřekáží nepříteli například při výběru cíle na střelbu, pro kohokoliv kromě jeho majitele je to terénní prvek bez významu. V případě napadení kůň utíká o 2k6 směrem od napadení (jako reakci na vyhlášení, tedy pokud uteče dost daleko, bude napadení neúspěšné. Rovněž pokud do dvou palců od něj vypukne boj, kůň prchá 2k6 směrem od boje. Pokud majitel vstane a není v boji, kůň se automaticky přemístí k němu a majitel na něj může nasednout. Pokud by kůň při běhu narazil na překážku, pak se jí v logických mezích pokusí oběhnout. Pokud jezdec spadl s koně v boji, pak v boji i nadále zůstává a mimo boj jde pouze kůň.
5. Pokud je jezdec vyřazen, ale již není na koni, pak se ze hry odstraní i kůň, ale nehází si na smrt.
6. Jezdec na zvířeti nesmí za žádných okolností do budovy, ~~může ale napadnout model, který alespoň částí podstavee z budovy vyčuhuje. Pokud model v budově napadne jezdce a byl by při tom v budově, posune se tak, aby z budovy alespoň částečně vyčuhoval (v případě napadení oknem se prostě celý boj posune ven).~~ V Bretonnii se nepoužívá.
7. Do lesa jezdec vstoupit může, ale při každém pohybu během nebo napadením v lese je na hod 1 na k6 zraněn bez jakékoliv záchrany a navíc v lese útočí vždy poslední.
8. Pokud na koni sedí velitel, je jeho velitelská vzdálenost prodloužena o 3 palce.
9. Jízdní model má automaticky +1 k brnění
10. Pokud je kůň vyřazen z boje, hází si normálně na smrt, ale umírá pouze na 1. Jízdní zvíře v čabrace (míněno efektivní čabrace, tedy zvíře, které přidává +2 do brnění, kromě ořů v čabrakách tedy i orčí prase nebo ledová ještěrka) si tento hod může přehodit.
11. Na koni je možno bez postihu sbírat chaotity, truhličky, žáby a podobné. Není možno prohledávat žádné objekty.
12. Žádná jízdní zvířata nepřidávají nic do hodnocení gangu
13. Jezdec na koni nesmí za normálních okolností používat v boji obouruční zbraň, nebo dvě zbraně. Přesněji, musí jednou rukou ovládat koně, a tedy může mít v jedné ruce pouze nic/štit (pro případ vícerukých modelů). Rovněž se tato záповěď netýká silniční hlídky, kde se předpokládá, že mu jeho obouruční kladivo umožňuje používat speciální trénink. Pokud má model dvě pistole (a schopnost pistolník), může z obou najednou vystřelit ve střelecké fázi, ale v boji musí stále mít jednu ruku volnou.

jezdecké schopnosti:

boj v sedle

tato schopnost nahrazuje schopnost jezdec - tedy modely, které by měly automaticky schopnost jezdec, mají místo toho automaticky boj v sedle. Jinak je tato schopnost dostupná všem modelům, které mohou na něčem jezdit.

Pokud je model v sedle, má +1A (jako kompenzaci za to, že nemůže používat druhou zbraň). Model s touto schopností získává automaticky schopnost používat kopí a dřevce a získává zároveň přístup k ostatním jízdním schopnostem

(V případě bretonců se jejich rytířství bere jako nadstavba boje v sedle a přidaný útok je tedy pouze jeden, ať už v sedle nebo pěšky)

velitel kavalérie

pokud je model v sedle, je jeho velitelská morálka prodloužena o dalších 6 palců

jízda v zákrytu

model může na začátku kole vyhlásit, že jezdí jako indián – pak je na něj na střelbu postih -1 na zásah. Nelze použít při napadení, nelze použít v těžkém brnění, a pokud chce model po tomto pohybu střílet, má -1 k BS.

jezdecký útok

pokud model napadá, má navíc jeden útok na WS zvířete a jeho síle +1. A pozor, kůň má podle sedel WS1, ne původní nulu.

boj z výšky

pokud model bojuje pouze proti pěchotě, má první úder a +1I

náskok

pokud model stojí na začátku kola do dvou palců od koně, může na něj okamžitě nasednout ještě před vyhlásováním napadení (a napadení následně vyhlásit může). Může nasednout na koně i po běhu (ale pak už se s koněm nepohne). Stejně tak může na začátku kola s koně seskočit a dělat cokoliv včetně napadení pěšky. Může také vyhlásit na koni napadení s tím, že na konci pohybu z koně seskočí - tedy se pohne na koni, ale palec před cílem nechá koně a napadne pěšky

jízdní střelec

model dokáže z koně střílet i po běhu, ovšem s postihem -1 navíc k ostatním postihům

mistr jízdního boje

model má proti jiným jízdním modelům +1 na zásah a +1 na vyřazení

využití pozice

model umí využít své pozice k tomu, aby odklonil soupeřovy údery a má tedy na koni 5+ záchranný hod

úskok

model umí skočit s koněm stranou a má při zásahu střelou 5+ šanci, že ho střela mine

jízdní tabulka vyřazení

- 1-2 jezdec je dezorientován a snaží se ovládnout koně. Pokud je v boji, pak se další útoky na něj počítají jako útoky na sraženého protivníka. Pokud ve svém následujícím kole není v boji, pak se nemůže hýbat ani střílet (kouzlit může), pokud je v boji, počítá se, jako by se vzpamatoval ze sražení, tedy bojuje normálně, ale jako poslední
- 3-4 jezdec padá z koně a je omráčen
- 5-6 jezdec je vyřazen i s koněm

Pro ilustraci návodné postupy autorit dávných:

Úpravy postupů

Model, který nemá k dispozici jinou střeleckou zbraň než síť může v situaci, kdy by si musel zvyšovat BS hod automaticky přehodit, takový postup se z hlediska dalších úprav považuje za nepřehozený.

Používá se následující mechanismus přehazování postupů – po každé bitvě hráč může přehodit jeden postup na každou započatou čtveřici postupů. To v tomto případě znamená, že si na vybraný postup hodí znovu a vybere si z obou možností.

*Navíc máte jednou za 4 bitvy nárok na **vytoužený postup** (aka „výbrek“), tedy po 4., 8., 12., ... bitvě můžete jeden postup hrdinovi přidělit bez hodu. To se nepovažuje za přehoz, ale naopak vytoužený postup se počítá v rámci do počtu postupů pro přehoz. Pokud by čirou náhodou po příslušné bitvě žádný hrdina nepostupoval, je třeba postup přiřadit pomocníkovi nebo žoldákovi, pakliže by nepostupoval vůbec nikdo, právo na postup přechází do další bitvy, kde někdo postupovat bude. Volba se netýká odměn vládců stínu ani hodu na kouzlo.*

U modelů, které nemohou mít střelnou zbraň, není povinné zvyšovat BS, postup se může přehodit bez spotřebování přehozu.

Postupem pomocníka na hrdinu narůstá počet postupů pro přehoz pro toto kolo o jedna, tím může případně i narůst počet přehozů. Takto vzniklý přehoz navíc je třeba využít pro hrdinský postup pomocníka, jehož postoupením nový nárok vznikl.

Prováděcí předpis vytoužených postupů:

1) Vytoužený postup je pokud možno přidělen jako první, každopádně modelu dle pravidel, který si na postup ještě neházel. Takto využitý vytoužený postup nezasahuje do počtu přehozů pro tuto bitvu, počítá se jako jeden z postupů pro počet přehozů.

2) Pakliže na to zapomenete, což se určitě stane, začne postup zasahovat do počtu přehozů, tedy tím jakoby ztrácíte jeden přehoz. Postup můžete i nadále využít, ale "jen" v rámci počtu přehozů. Opět by měl být použit před ostatními přehozy.

3) Pakliže na to i tak zapomenete, musíte vytoužený postup využít pro povolený model, který v tomto kole přehoz využil, místo tohoto přehozu.

4) Pakliže žádný model povolený pro vytoužený postup nevyužil přehoz nebo pokud jste neměli v tomto kole žádný přehoz (1 postup). Tak prostě změňte - pokud chcete - postup jednomu povolenému modelu. Koneckonců buď to znamená, že to byl jediný postup v tomto kole, nebo vám to napadalo tak dobře, že jste nepotřebovali přehazovat, a v tom případě vaší chybou zase tak moc nezískáte.

5) A pokud někdo bude zapomínat cíleně, tak takhle se, pánové a dámy, kriket nehraje.

Nezapomeňte na omezení výbreku Woundů v Bretonnii – tzv. „přijatelné maximum“ !

Missfire tabulka palných zbraní

- 1 **BOOM!** Zbraň exploduje střelci v ruce a je zničena. Střelec je zasažen S4 (nezpůsobuje kritikáče.)
- 2 **Zaseknutá zbraň.** Zbraň po zbytek bitvy nepoužitelná. Po bitvě ji rozeberete a opravíte pro příště.
- 3 **Pffuu.** Selhal výstřel. Musíte vyndat kulku a znovu nabít. V příštím kole nelze ze zbraně vystřelit. V případě trombónu, který nelze za bitvy nabít, je tento po zbytek bitvy nepoužitelný.
- 4-5 **Cvak.** Zbraň nevystřelila. Natáhnete kohoutek a v příštím kole zkuste vystřelit znovu.
- 6 **PRAÁSK!** Za ohlušujícího výstřelu provázeného výšlehem černého prachu a plamene vyšla rána, která bude zraňovat zasažené cíle s +1 S.

Kritikáčky

Střelné zbraně

- 1-2 Zásah do slabého místa –ignoruje brnění.
- 3-4 Odražená střela – odrazí se do nejbližšího modelu do 4“ ,který není v boji na blízko, a ke kterému vede viditelná cesta z místa odrazu. Případný další odraz ignorujte.
- 5-6 Mistrovský výstřel – zásah způsobuje dvě zranění a snižuje brnění o 1.

Tupé zbraně

- 1-2 Vyveden z rovnováhy – soupeř již nemůže toto kolo útočit.
- 3-4 Tvrký úder – zásah ignoruje brnění i záchranu helmou.
- 5 Vyražená zbraň – pokud model bojuje zbraní, pak mu byla vyražena z ruky, pokud bojuje více zbraněmi tak se

náhodně určí která. Až do konce boje nemůže model tuto zbraň použít. Proti zranění se normálně hází záchrany, ale vyražení zbraně proběhne i v případě, že je zranění odvráceno.

- 6 Rána do palice – model má normálně k dispozici záchrané hody, ale pokud je nehodí, je okamžitě vyrazen z boje

Ostré zbraně

- 1-2 Zásah do masa – zásah ignoruje brnění
- 3-4 Bouře úderů – zásah způsobuje dvě zranění
- 5-6 Rozkrájen!– zásah způsobuje dvě zranění, snižuje brnění o 1 a získáváte pro tato zranění bonus +2 k hodů na vyřazení

Dlouhé zbraně

- 1-2 Nabodnutí – pro toto zranění máte bonus +1 k hodů na vyřazení
- 3-4 Sražení – nepřítel je sražen. Proti zranění se normálně hází záchrany, ale sražení proběhne i v případě, že je zranění odvráceno.
- 5-6 Kebab! – snižuje brnění o 1 a pro toto zranění máte bonus +2 k hodů na vyřazení. Oběť je odhozena D6“ zpět a útočník ji následuje v kontaktu. Oddělí se od případných ostatních modelů v tomtéž boji. Narazí-li oběť do jiného modelu, tento obdrží zásah S3.

Neozbrojený boj

- 1-2 Vyvedení z míry – můžete si na stejný cíl okamžitě ještě jednou zaútočit stejným typem útoku, jako byl ten, který způsobil kritické zranění.
- 3-4 Drtvý úder – pro toto zranění máte bonus +1 k hodů na vyřazení
- 5-6 Mohutný úder – snižuje brnění o 1 a pro toto zranění máte bonus +2 k hodů na vyřazení

Podpsy

Rozdíl v hodnocení	Bonus zkušeností
0-50	-
51-75	+1
76-100	+2
101-150	+3
151-300	+4
301+	+5

Postupy**Hrdinové:**

- 2-5** nová schopnost
6 hod'te k6, 1-3 +1S, 4-6 +1A
7 vyberte mezi **WS** a **BS**
8 hod'te k6, +3 +1I, 4-6 +1Ld
9 hod'te k 6, 1-3 +1W, 4-6 +1T
10-12 nová schopnost

Pomocníci:

- 2-4** +1I
5 +1S
6-7 vyberte mezi **WS** a **BS**
8 +A
9 +1Ld

10-12 Talent! Pomocník se stává hrdinou. Pokud již máte plný počet hrdinů, můžete buď nějakého okamžitě vyhodit a na jeho místo zařadit tohoto pomocníka, nebo postup přehodit. Pomocník zůstává stále stejným typem modelu, zůstávají mu jeho parametry, postupy i zkušenosti, ale nadále postupuje jako hrdina. Vyberte mu dvě skupiny schopností, ze kterých si bude vybírat a okamžitě mu hod'te další postup, tentokrát již jako hrdinovi. Pokud v jeho skupině zůstali nějakí další pomocníci, hod'te jim znovu postup, ale výsledek 10-12 pro ně přehazujte.

Počet nalezených pokladů a jejich prodej

součet hledání	počet pokladů
0*	K3
1-5	3
6-11	
12-17	
18-24	4
25-30	5
31-35	6
36+	7

* hrdinové vyřazení

Počet pokladů	Počet členů gangu					
	1-3	4-6	7-9	10-12	13-15	16+
1	45	40	35	30	30	25
2	60	55	50	45	40	35
3	75	70	65	60	55	50
4	90	80	70	65	60	55
5	110	100	90	80	70	65
6	120	110	100	90	80	70
7	145	130	120	110	100	90
8+	155	140	130	120	110	100

Price chart

The following chart indicates the cost of items available for sale at trading posts. The cost of rare items is included, but such items cannot be bought unless they are available, as already described. In some cases the price is variable, and includes a basic cost plus a variable extra amount, for example 20+3D6 gold crowns. For these items the extra variable cost reflects the rarity of the item – the premium which must be paid to buy it.

HAND-TO-HAND COMBAT WEAPONS

<u>Item</u>	<u>Cost</u>	<u>Availability</u>
Axe	5 gc	Common
Club, Mace or Hammer	3 gc	Common
Dagger 1st free/	2 gc	Common
Double-Handed Weapon	15 gc	Common
Flail	15 gc	Common
Gromril Weapon	4 x Price	Rare 11
Halberd	10 gc	Common
Ithilmar Weapon	3 x Price	Rare 9
Lance	40 gc	Rare 8
Morning Star	15 gc	Common
Spear	10 gc	Common
Sword	10 gc	Common

MISSILE WEAPONS

<u>Item</u>	<u>Cost</u>	<u>Availability</u>
Bow	10 gc	Common
Blunderbuss	23* gc	Rare 9
Crossbow	25 gc	Common
Crossbow Pistol	35 gc	Rare 9
Duelling Pistol/brace	23*gc/45*gc	Rare 10
Elf Bow	35 +3D6 gc	Rare 12
Handgun	27* gc	Rare 8
Hunting Rifle	150* gc	Rare 11
Long Bow	15 gc	Common
Pistol/brace	12*gc/23*gc	Rare 8
Repeater Crossbow	40 gc	Rare 8
Sling	2 gc	Common
Short Bow	5 gc	Common
Throwing Knives/Stars	15 gc	Rare 5

ARMOUR

<u>Item</u>	<u>Cost</u>	<u>Availability</u>
Barding	30* gc	Rare 8
Buckler	5 gc	Common
Gromril Armour	150 gc	Rare 11
Heavy Armour	50 gc	Common
Helmet	10 gc	Common
Ithilmar Armour	90 gc	Rare 11
Light Armour	20 gc	Common
Shield	5 gc	Common

EIF & ANNUAL MISCELLANEOUS

<u>Item</u>	<u>Cost</u>	<u>Availability</u>
Torch	2gc	Common
Lock Picks	15gc	Rare 8
Zástava	10 gc	Rare 5
Opulentní kočár	250 gc	Rare 10
Kladivo na čarodějnice	100 gc	Rare 10
Chaotitové kyvadélko	25+3D6	Rare 9
Kazajka	5 gc	Common
Vlčí plášť	10 gc	Speciální
<i>(Pouze pro Middenheimské hrdiny)</i>		
Tarotové karty	50 gc	Rare 7

MISCELLANEOUS

<u>Item</u>	<u>Cost</u>	<u>Availability</u>
Black Lotus	10+D6 gc	Rare 9
<i>(Not available to Witch Hunters, Warrior-Priests or Sisters of Sigmar. Rare 7 for Skaven)</i>		
Blessed Water	10+3D6 gc	Rare 6
<i>(Common for Warrior-Priests and Sisters of Sigmar; May not be bought by Undead)</i>		
Bugman's Ale	50+3D6 gc	Rare 9
Cathayan Silk Clothes	50+2D6 gc	Rare 9
Crimson Shade	35+D6 gc	Rare 8
Dark Venom	30+2D6 gc	Rare 8
<i>(Not available to Witch Hunters, Warrior-Priests, or Sisters of Sigmar)</i>		
Elven Cloak	100+D6x10 gc	Rare 12
Garlic	1 gc	Common
<i>(May not be bought by Undead)</i>		
Halfling Cookbook	30+3D6 gc	Rare 7
Healing Herbs	20+2D6 gc	Rare 8
Holy (Unholy) Relic	15+3D6 gc	Rare 8
<i>(Rare 6 for Warrior-Priests and Sisters of Sigmar)</i>		
Holy Tome	100+D6x10 gc	Rare 8
<i>(Only available to Warrior-Priests and Sisters of Sigmar)</i>		
Horse	35* gc	Rare 8
<i>(Only available to Humans)</i>		
Hunting Arrows	25+D6 gc	Rare 8
Lantern	10 gc	Common
Lucky Charm	10 gc	Rare 6
Mad Cap Mushrooms	30+3D6 gc	Rare 9
Mandrake Root	25+D6 gc	Rare 8
Mordheim Map	20+4D6 gc	Rare 9
Net	5 gc	Common
Rope & Hook	5gc	Common
Superior Blackpowder	30 gc	Rare 11
Tears of Shallaya	10+2D6 gc	Rare 7
<i>(Not available to Possessed or Undead)</i>		
Tome of Magic	200+D6x25 gc	Rare 12
<i>(Not available to Witch Hunters or Sisters of Sigmar)</i>		
Warhorse	50* gc	Rare 10*
<i>(Only available to Humans)</i>		
Wardog	25+2D6 gc	Rare 10
<i>(Not available to Skaven)</i>		

<u>Item</u>	<u>Cost</u>	<u>Availability</u>
Koš na oheň	35 gc	Rare 7
<i>(Dostupný pouze pro lovce čarodějnic)</i>		
Meč lamač	30 gc.	Rare 8
Rapír	15 gc	Rare 5
Pavéza	25 gc	Rare 8
Dalekohled	75+3D6 gc	Rare 10
Ježci	15+2D6 gc	Rare 6
Packa	10 gc	Rare 6
Válečný roh	30+2D6 gc	Rare 8
Zábleskový prach	25+2D6 gc	Rare 8
Zápalná bomba	35+2D6 gc	Rare 9
Zápalné šipy	30+D6 gc	Rare 9
*cena upravena dle kampaňových pravidel		

