

Křížem krážem říší – kampaň dvojic 1.2

Říše je po poslední válce vyčerpaná a obrany více méně neschopná. Klasické uspořádání je proto v troskách a krajem křížují různé slupiny dobrodruhů – některé si chtějí nakoupit, některé pomoci prostým lidem, některé šířit viru, některé obětovat bohům chaosu a jsou i tací, kteří chtějí už jen přežít...

Gangy

Gangy v této kampani dělíme na zlé dobré a neutrální. Dvojice hráčů která hraje spolu musí mít své gangy vždy kompatibilní, tedy nesmí být jeden gang zlý a druhý dobrý.

Gangy jsou:

Dobré: všechny ještěří gangy, vznešení elfové, šedí elfové, elfové stínu, všichni bretonci (kromě Quenellesu, ten začíná jako neutrální a pak jede podle toho kam se přidá), všichni sigmarité, parohatí lovci, Kislev, všichni trpaslíci, quenellesští psanci

Zlé: všechny skavení gangy, temní elfové, všichni zelenokožci, všichni nemrtví, veškery chaos

Neutrální: veškerá říše (mimo Kislev, ale včetně Nulnu), outrideři, tileánské gangy, hochlandští bandité

Prestiž

Z hlediska hodnocení úspěšnosti se tady hraje na prestiž

Body prestiže lze získat následovně:

Za výhru v bitvě 1 bod prestiže (2 pokud berete expy navíc za rozdíl v hodnocení)

Za dostání soupeře pod rout test 1 bod prestiže (2 pokud berete expy navíc za rozdíl v hodnocení)

Za vyřazení 50% soupeřova gangu 1 bod prestiže

Za vyřazení soupeřova velitele 1 bod prestiže

Dále jsou k dispozici body prestiže speciální pro jednotlivé scénáře:

Šarvátka	pokud zvítězíte beze ztrát a proběhl boj na blízko, 1 bod prestiže
Osobní záležitost	pokud vyřadíte nepřátelského velitele, 1 bod prestiže
Prorážení	pokud se útočníkovi podaří prorazit, 1 bod prestiže, pokud obránce nepustí útočník přes polovinu stolu, 1 bod prestiže pro obránce
Ulička	pokud někdo vyhraje tím že komplet projde, 1 bod prestiže
Okupace	hráč který na konci bitvy drží alespoň polovinu potřebných budov 1 bod prestiže
Skákání po ostrovech	Hráč který n konci bitvy drží víc ostrovů získá jeden bod prestiže
Ukrytý poklad	pokud vyhrajete vynesemím pokladu, 1 bod prestiže
Honba za chaotitem	pokud má gang na konci v držení nadpoloviční většinu chaotitů, 1 bod prestiže
Seberou, co není přivázané	pokud má hráč na konci v držení nadpoloviční většinu truhliček, 1 bod prestiže
Lov vlků	pokud přijde medvěd, získá jeho vyřaditel 2 body prestiže. Navíc získá jeden bod prestiže ten, kdo vyřadí nejvíc vlků (při plichtě nikdo)
Náhodné setkání	pokud vymlátíte alespoň jeden poklad ze soupeře a soupeř žádný z vás, 1 bod prestiže
Zničte obelisk	+ 1 prestiž pro gang který odpálí obelisk
Nápis na zdi	+1 prestiž pro gang který přečte nápis

Chyťte kacíře	za vyřazení čaroděje/lovce 1 bod prestiže
Strážní věž	1 bod prestiže pro útočníka, pokud nebyl zapálen maják, 1 bod prestiže pro obránce, pokud byl
Obchody na náměstí	1 bod prestiže pro gang který získá nejvíc truhliček
Lov odměn	1 bod prestiže pokud alespoň jeden váš hrdina získal exp za zranění bandity
Ochrana expedice	1 bod prestiže pro útočníka pokud zabije vědce, 1 bod prestiže pro obránce pokud vědce vyvedou

Léčení

Pokud chcete léčit trvalá zranění která utrpěli vaši hrdinové, musíte mít najatého léčitele. Léčitel se počítá jako žoldněř, ale nenastupuje do bitvy, pouze léčí. Po bitvě dostane normálně zkušenost a další zkušenost za vyléčené poškození. Léčit je možno všechna zranění - ano, přinejmenším někteří léčitelé trochu fušují do magie. Léčitel který dosáhne 14 expů navíc přidává kostku na hledání, pokud vá hledá méně než šest hrdinů.

Druhy zranění:

zranění ruky (-WS, amputace ruky)

zranění nohy (-M, amputace nohy)

Mentální poškození (frenzy, stupidita)

Tělová zranění (zranění hrudníku, staré bojové zranění)

Nepříjemná zranění (poškozené nervy, vybodnuté oko)

Amputovaná ruka a noha mají při léčení -2 k hodů.

Pojistné: před hodem na léčení můžete zaplatit pojistku 10 zlatých, pokud jste pojištěni a hod se vám nelíbí, můžete ho přehodit. Opakovaný hod již pojistit nelze.

Dostupní léčitelé

Řezník

Najímací poplatek 10, údržba 2, +3 body ratingu

Buď může na 4+ zrušit jednu vynechanou bitvu, nebo se pokusit léčit:

1 Pacient zemřel

2-3 Léčba se nepovedla a pacient vynechá bitvu

4-5 Léčba se nepovedla

6 Léčba byla úspěšná

Felčar

Najímací poplatek 15, údržba 5, +6 bodů ratingu

Buď může zrušit jednu vynechanou bitvu, nebo se pokusit léčit:

1-2 Léčba se nepovedla a pacient vynechá bitvu

3 Léčba se nepovedla

4 Léčba se povedla a pacient vynechá bitvu

5-6 Léčba byla úspěšná

Lékař

Najímací poplatek 20, údržba 10, +10 bodů ratingu

Buď může zrušit až dvě vynechané bitvy, nebo se pokusit léčit:

- 1 Léčba se nepovedla a pacient vynechá bitvu
- 2 Léčba se nepovedla
- 3 Léčba se povedla a pacient vynechá bitvu
- 4-6 Léčba byla úspěšná

Mistr léčení

Najímací poplatek 30, údržba 15, +12 bodů ratingu

Buď může zrušit až tři vynechané bitvy, nebo se pokusit až dvakrát léčit (dvě různá zranění, nesmí dvakrát totéž):

- 1 Léčba se nepovedla
- 2 Léčba se povedla a pacient vynechá bitvu
- 3-6 Léčba byla úspěšná

Postupy léčitelů:

- 2K6 výsledek
2-4 volný výběr z možností (5-9)
5 +1 k výsledku léčení nepřijíjených zranění
6 +1 k výsledku léčení zranění rukou
7 +1 k výsledku léčení tělových zranění
8 +1 k výsledku léčení zranění nohou
9 +1 k výsledku léčení mentálních poškození
10-12 Talentovaný léčitel. Léčitel postoupí o kategorii výše (může-li), nebo získá možnost hledat jednou za pobitevní fázi jeden jed/drogu/bylinu s bonusem +1 na hledání a slevou 2k6 (dle vašeho výběru). Tyto postupy se kumulují tedy pokud mu padl dvakrát, může dvakrát hledat a má na každé hledání bonus +2 k najítí a slevu 4k6, u tři to bude trojí hledání, bonus +3 a sleva 6k6 atd. Atd.

Specialisté

V říši se dají najmout různí specialisté, kteří vám mohou pomoci ve vašem snažení. Specialisté jsou ovšem vzácní a tak můžete mít vždy jen jednoho. Pokud chcete nového, musíte starého propustit – využít můžete to kolo kteréhokoliv z nich, ale jen jednoho. Specialista je efektivně žoldák, ale nechodí do bitvy a neexpuje, jeho efekty se aplikují v pobitevní fázi. Každý specialista má dvě verze, základní za kterou ho koupíte a vylepšenou. Vylepšené dosáhnete tak, že znovu zaplatíte jeho najímací cenu (plat se již nezvyšuje). Specialistu můžete najímat jen jednou za kolo, vylepšování se počítá jako najímání. Specialistu můžete půjčit kamarádovi a pak ho v té fázi může využívat on, ale ne vy (takto je možno použít dva specialisty za kolo).

Dostupní specialisté:

Kovář

najímací cena 20, údržba 5

Kovář zlevňuje veškeré zbraně na blízko a brnění o 25% a snižuje jejich vzácnost o 1

Vylepšená verze: Snižuje ceny téhož o 50% a vzácnost o dva

Chovatel

najímací cena 15, údržba 5

Chovatel zlevňuje veškerou zvěř (hledanou jako vzácné předměty) o 25% a snižuje její vzácnost o 1

Vylepšená verze: Snižuje ceny téhož o 50% a vzácnost o dva

Učitel

najímací cena 30, údržba 5

Jednou za pobitevní fázi můžete přidělit libovolnému vašemu hrdinovi exp

Vylepšená verze: Totéž ale dva expy, je možno dát každý někomu jinému

Puškař

najímací cena 20, údržba 5

Puškař zlevňuje veškeré zbraně na černý prach o 25% a snižuje jejich vzácnost o 1.

Vylepšená verze: Snižuje cenu téhož o 50% a vzácnost o dva. Navíc zlevňuje i kvalitní střelný prach a mění jeho vzácnost na běžnou.

Kartograf

najímací cena 25, údržba 5

Kartograf umožňuje přehodit jednu kostku při průzkumu

Vylepšená verze: Umožňuje přehodit, nebo přetočit

Trenér

najímací cena 40, údržba 10

Trenér vám dává za kolo o dva přehozy postupů víc

Vylepšená verze: Stále dává ty přehozy a navíc vám dává vytoužený postup každou druhou bitvu místo čtvrté

Umírání

Na umírání se používá systém umíracího indexu – ten je ze základu jedna. Kdykoliv vám umře hrdina, index o 1 klesne. Pokud chcete, můžete hrdinovi změnit výsledek hodu na přežití na plně uzdraven – pak vám index naopak o 1 stoupne a hrdina dostane tolik zranění, kolik byl váš index před zvýšením (tedy pokud byl váš index 1, dostane náhodně jedno zranění a index stoupne na 2. Může dostat libovolné zranění (seznam se dá najít u lékařů).

Pokud umírá pomocník, platí totéž, ale index se mění jen o polovinu a místo zranění fasují vynechané bitvy – takto vynechané bitvy nelze rušit léčitелеm.

Za prohru gangu klesne umírací index gangu o 1 na minimum 1.

Oba gangy ve dvojici mají společný umírací index.

Dělení zisku

Po bitvě každý gang prodá své chaotity (nemusí všechny). Výsledný zisk obou gangů se sečte (pouze te z prodeje chaotitů) a rozdělí na třetiny – každý gang si pak vezme jednu třetinu a tu zbývající si rozdělí podle dohody.

Pokud by měl gang mít na průzkum méně než tři kostky, má tři.

Hledání vzácných předmětů

Pokud hledáte předět a nenajdete ho, má další hledající téhož v tomtéž kole bonus +3 (kumulativní. Gang může půjčit spojenci až dva modely na hledání.

Určení bitvy

Scénáře jsou rozděleny do tří skupin. Vždy se hrají scénáře z jedné skupiny. Dvojici budou nalosovány dva různé scénáře a dvojice si pak vybere koho kam pošle – aniž by tušila výběr druhé strany.

Skupina 1	Skupina 2	Skupina 3
Honba za chaotitem	Šarvátka	Nápis na zdi
Zničte obelisk	Osobní záležitost	Chyťte kacíře
Obchody na náměstí	Obsad'te kopec	Ukrytý poklad
Seberou co není přivázané	Okupace	Strážní věž
Náhodné setkání	Prorážení	Ochrana expedice
Lov vlků	Skákání po ostrovech	Vypsaná odměna

Schéma kampaně

Kampan se bude držet pevného schématu určených scénářů/skupin po 4 otočení.

1. otočení	Skupina 1	Skupina 2	Multřák
2. otočení	Skupina 3	Skupina 1	Skupina 2
3. otočení	Multřák	Skupina 3	Skupina 2
4. otočení	Skupina 2	Multřák	Skupina 3

Konec kampaně

Na konci kampaně se prostě sečte prestiž dvojice a podle toho se určí pořadí

Explorační tabulka:

Gangy si své kátice mohou po průzumu vyměnit

11 – volně ložený poklad

Nalezli jste truhličku s pokladem, bohužel u ní byla past. Určete v bitvě nevyřazeného hrdinu který ho zkusí sebrat – musí hodit I test jestli se mu ho povede sebrat. Nezdaří-li se, musí hodit T test – pokud neuspěje, vynechá bitvu. Pokud jeden model poklad nesebere, můžete posílat další dokud máte v bitvě nevyřazené hrdiny kteří ještě nezkoušeli.

22 – mrtvý pocestný

najdete u něj dýku (v zádech) a d6 zlatých

33 – ztracené zavazadlo

hod'te k6, našli jste

1 – k6 zlatých

2 – sekeru

3 – meč

4 – lehké brnění

5 – obouruční zbraň

6 – pistoli

44 – ztracený kronikář

Zlé gangy ho obětují pro exp pro velitele, dobré gangy získají kostku navíc na příští průzkum, s tím že pak musí jednu kostku vyřadit

55 – rozbitý povoz

Našli jste

1,2 – mapu kraje

3,4 – 2k6 zlatých

5,6 – zdobený meč a zdobenou dýku

66 – rozsypané zlatáky

nalezeno k6 zlatých

111 – sudy s chlastem

Hod'te test na morálku velitele – při neúspěchu k6 zlatých, při úspěchu 4 + 1 za každou vaší hospodu k6 zlatých. Nemrtví si na morálku házet nemusí, automaticky projdou

222 – umírající poutníci

Všechny gangy získají nového pomocníka kterého můžou přidat do skupiny nebo založit samostatnou skupinu (v tom druhém případě to nesmí být pomocník s omezením 0-1), v případě přidání do skupiny musí unifikovat vybavení. Dobří získají navíc 2k6 peněz, zlí k3 expů pro hrdiny

333 – ztracený žoldák

můžete si přidat jednoho vám dostupného a momentálně volného žoldáka zdarma, ovšem po bitvě už ho musíte normálně platit.

444 – mrtvý hraničář

U hraničáře sedí jeho pes, pokud složíte morálku velitele tak se k vám přidá, jinak uteče do lesů. Pokud máte v gangu elfího hraničáře, stínového průzkumníka nebo kislevitku, máte na velitelskou morálku +1

555 – zbytky osady

Předměty za 3k6 zlatých

666 – zápisky sigmarova kněze

ze zápisků se lze leccos naučit, získáváte k3 expů pro hrdiny

1111 – zásilka střelných zbraní

hod'te k6

1 – trombón

2 – pár pistolí

3 - pár soubojovém

4 – k3 pušek

5 – k3 váčků kvalitního střelného prachu

6 – výrobce manuál, buď se dá prodat za 50 zlatých nebo si podle něj můžete každou bitvu vyrobit jeden váček kvalitního střelného prachu

2222 – zbytky staré zbrojnice

Hodíte k6

1-2 předměty za 2k6 zlatých

3 k3 přileb

4 lehké brnění

5 těžké brnění

6 ithilmarové brnění

3333 – vůz koření

lze prodat za k6x5 zlatých

4444 – Pramen moudrosti

získáte k3+1 expů pro hrdiny

5555 – hřbitov

dobré gangy získají d6 expů pro hrdiny za zapečetění hrobů, zlé gangy (kromě nemrtvých) mohou rabovat a získat k6x10 zlatých, neutrální gangy si mohou vybrat. Nemrtví mohou získat buď k3 ghůlů nebo k6 zombií.

6666 – stezička

Pro příští bitvu se až tři vaše modely mohou umístit podle pravidel pro infiltraci

11111 – dromada truhliček

Jako u 11, ale je zde k3+2 pokladů, dají se nosit najednou

22222 – podivný vak

kromě věcí za k6 zlatých je zde učebnice pro imperiální školy – jeden váš hrdina si může přidat ke schopnostem které se může učit i akademické a získává k3 expů

33333 – Amulet obchodnického cechu

můžete ho prodat za k3x15 zlatých, nebo si ho můžete nechat – hrdina který ho má má +5 na hledání vzácných předmětů

44444 – zbytky otrokářské karavany

Totéž jako 222, ale pomocníci jsou dva, dobré gangy navíc 4k6 zlatých, zlé k6 expů pro hrdiny

55555 – opuštěná hlídková věž

ve skrýši pod podlahou je k3 cenností a 2 pušky

66666 – průvodce po kraji

průvodce si můžete najmout za 10 zlatých, pokud tak učiníte, můžete si od této chvíle jednu kostku při průzkumu přetočit o 1. Průvodce lze získat jen jednou.

111111 – zdroj magické energie

jeden váš hrdina se může pokusit energii ovládnout. Hod'te k6 – na 1 z něj zbyl mastný flek, jinak dostane k6 expů, přístup k akademickým schopnostem a od teď se může učit nižší magii (jako by přečetl magickou knihu a měl arcane lore).

222222 – Poklad trpaslíků

Naleznete 3D6 zlatých a hod'te k6

1 – D3 obouručních seker

2 – D3 těžkých brnění

3 – 50 zlatých

4 – gromrilové kladivo a přilba

5 – obouruční gromrilová sekera

6 – gromrilová zbroj

333333 – skryš neúspěšných cestovatelů

házejte na každou položku zvlášť

automaticky – 5k6 zlatých

4+ - pár pistolí

5+ - těžké brnění

4+ - k3 lehkých brnění

5+ - elfí plášť

4+ - svatá relikvie

3+ - k3 luků

4+ - lovecké šípy

5+ - soubojová pistole

444444 – rej duchů

nalezli jste rej duchů, jeden hrdina mezi ně může vstoupit. Hod'te mu na morálku (bez velitele), pokud nehodí, v hrůze prchne a vynechá příští bitvu, pokud hodí, získá k3 speciálních schopností které si může vybrat ze všech základních tabulek.

555555 - elfí průzkumník

zachráněný elf se k vám přidá, je to elfí hraničář ze základních pravidel. Nikdy se nepřidá ke zlým gangům, nicméně je ochoten se přidat i k trpaslíkům. Tento elf se bude počítat jako elfí žoldák který se stal členem gangu.. Navíc získáte něco z toho, co elf na svých cestách našel. Ithilmarové brnění na 4+, meč automaticky, elfí plášť na 4+, elfí luk na 4+, artefakt na 5+, k3 pokladů na 4+.

Tohoto elfa můžete mít najednou i elfím žoldákem, pokud by vám však tato kombinace padla znovu, druhého elfa již nedostanete (pokud vám tedy mezitím ten původní neumřel)... stále si však házíte na to, co elf našel na cestách.

Zlé gangy takto alternativně naleznou stínového stopaře, pro kterého platí vše napsané výše včetně věcí nalezených na cestách

666666 – zásilka

Leží tu pěkně zabalené vzácné zboží. Vyberte si libovolný vzácný předmět a ten to je.

Multiscénáře

Multiscénáře mají fixní pořadí ve kterém se hrají, tak jak jsou popsány zde

Jezírko

Potřebné vybavení:

Jezírko, pokladové žetony.

Terén:

Oba hráči po vzájemné dohodě rozmístí terén. Ve středu stolu je jezírko cca 12" v průměru.

Rozmístění gangů:

Standartně podle hodů kostkou, v každém rohu stolu jeden gang tak aby spojenci byli křížem.

Speciální pravidla:

V jezírku je d3+ počet hráčů -1 pokladů. Jezírko je mělké a je možné do něj vstoupit. Kterýkoliv hrdina, který vstoupí do jezírka a stráví tam celé kolo tím, že nebude dělat nic než hledat poklad si na konci kola hodí kostkou, aby viděl, zda něco nalezne. Pokud hodí 1-4 našel jeden poklad. Hrdina nemůže hledat do palce od jiného modelu, neboť by si tak navzájem překáželi a kalili vodu. V jezírku může být nalezeno jen tolik pokladů, kolik jich tam bylo a každé další hledání je zbytečné. Hrdina může nosit libovolné množství pokladů. Hrdinové nemohou předávat své poklady nikomu jinému. Pokud je hrdina, který nese poklad, vyřazen z boje, umístí na místo, kde padl odpovídající počet žetonů. Jiný model je může sebrat tím, že s nimi vstoupí do kontaktu.

Pokud model stojí v jezírku celm podstavcem, pak je na něj -1 na zásah na střelbu a ina boj zblízka.

Začátek hry:

Hod'te k6, ten, komu padlo vyšší číslo začíná první a pak clockwise.

Konec hry:

Hra končí, když oba gangy jedné strany opustí hrací plochu ať již dobrovolně, nebo proto, že neprošly testem na útěk z boje.

Zkušenosti:

+1 za přežití - Hrdina nebo skupina pomocníků, kteří přežijí bitvu, získávají 1 bod zkušenosti.

+1 pro vítězného vůdce - Vůdce vítězné bandy získává 1 bod zkušenosti.

+1 za vyřazeného nepřítele - Hrdina získává 1 bod zkušenosti za každého vyřazeného nepřítele.

+1 za poklad - Pokud hrdina nebo pomocník nesou na konci bitvy poklad získávají +1 bod zkušenosti.

Prestiž:

Prestiž získají oba gangy strany, která vylovila dohromady víc pokladů.

Odměna:

Získává se jako normálně. Každý gang získá poklady, které nese na konci bitvy.

Hon na zločince

V této vsi se ukrývají peníze které si zločinci schovávají a vy je chcete získat, případně zločince zatknout – ale jen tak to nepůjde

Potřebné vybavení:

žetony lupu

Terén:

Rozestavte terén jako normálně, v centru je pět budov kde se ukrývají peníze

Rozmístění gangů:

Hod'te k6, kdo hodí víc rozmístí se do rohu, jeho spojenec křížem proti němu a zbývající gangy si rozdělí své protilehlé rohy

Speciální pravidla:

Je třeba vyrabovat pět označených budov. Na konci vašeho pohybu, pokud nějaké vaše modely skončily pohyb v označené budově, jsou tyto napaden rozrušenými zločinci. Zločinců je v každé budově d3+1, dva se vrhnou na první model který tam vlezl, zbytek (je-li) na druhý model, pokud je tam jen jeden model tak na něj jdou všichni. Zločinci mají parametry 422431315, imunní na strach, přehazují nepovedené hody na zásah, ozbrojeni dvěma sekerami. Případní volní zločinci v domě napadají nejbližší hráčské modely, mají normálně své kolo. Zločinci neházejí na vyřazení, jde rovnou ven. Pokud by v domě zůstali jenom zločinci, zmizí a objeví se opět při vstupu hráče do budovy podle objevovacích pravidel, jen si už nebudou házet, ale bude jich ten počet který zmizel. Pokud máte na konci kola nezvířecí model v budově, která již byla vyčištěna, získáváte žeton lupu, ten přidělíte libovolnému tamo stojícímu nezvířecímu modelu a dále se s ním zachází jako s chaotitem.

Začátek hry:

Oba hráči hodí kostkou, komu padlo více, začíná.

Konec hry:

Pokud oba gangy jedné strany utečou z boje, hra končí a hráči získávají lup který už mají u sebe. Po pátém kole se na začátku každého kola hází jestli nepřijede hlídka – v šestém kole na 6+, v sedmém kole na 5+ atd. (nakonec přijede automaticky). Příjezdem hlídky hra rovněž končí a hráči získávají lup který mají u sebe. Vítězí strana která naloupila víc, v případě rovnosti remíza, odroutování soupeře se počítá jako jeden lup.

Zkušenosti:

+1 za lup – Hrdina či pomocník dostane +1 zkušenost za každý lup který má na konci bitvy u sebe

+1 za vyčištění – pokud je po vyčištění domu uvnitř alespon jeden hrdina, získá 1 zkušenost.

Je-li jich víc, vybíráte komu jí přidělíte.

další jako normálně

Prestiž:

Prestiž získají oba gangy strany, která získala víc žetonů lupy.

Odměny:

Každý lup může obsahovat:

3d6 peněz automaticky

4+ dalších 3d6 peněz

5+ talisman štěstí

6+ králičí pacičku

Hlídaný poklad

Démon hlídá poklad – je třeba ho zabít

Potřebné vybavení:

Model reprezentující démona

Terén:

Normální, ve středu stojí velký dům bez střechy představující doupě démona

Rozmístění gangů:

Hod'te k6 za stranu, kdo hodí víc rozmístí se do 8 palců od zvoleného kraje stolu. Druhá strana se rozmístí rovněž do 8 palců od opačného okraje stolu.

Speciální pravidla:

Doupě démona je v centrální budově a právě tam se bude zdržovat. Démon neopustí doupě za žádných okolností ačkoliv použije svoji dechovou zbraň proti jakémukoliv modelu v dosahu, který spatří a pochopitelně napadne každého, kdo do jeho doupěte vstoupí. Pokud možno napadne všechny modely, co do doupěte vstoupily. Jeho kolo proběhne vždy před hráčem, který začínal, i když ze začátku nebude dělat nic než se k jeho doupěti někdo dostatečně přiblíží.

Démon

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
6	5	0	5	5	5	6	4	7

Způsobuje strach

5+ nemodifikovaný hod na záchranu.

Nehází se na vyřazení – poté co mu dojdou W démon umírá

Ohnivý dech – démon může ve střelecké fázi vydechnout oheň, to udělá ve střelecké fázi a to i v případě, že je v boji na blízko, umístěte kapkovou šablonu od jeho tlamy tak, aby zasáhla co nejvíc nepřátel, model kterého se šablona byt' jen dotkne je na 4+ zasažen a obdrží zásah silou 4 ignorující brnění.

První úder

Nasávání – při každém zranění si na 5+ dosaje život zpět.

Začátek hry:

Oba hráči hodí kostkou, komu padlo více, začíná.

Konec hry:

Ve chvíli kdy je zabit posel a jeden z gangů uprchl se druhý gang stává vítězem. Pokud by posel zahnal oba gangy, není vítězem nikdo. Pokud jeden gang vyřadí posla a druhý gang neměl v boji s posem žádný model, musí si okamžitě hodit na útěk z boje s postihem -1 k morálce.

Zkušenosti:

+1 za zranění netvora - každý hrdina i pomocník získá +1 bod zkušenosti za každé zranění, které nestvůře způsobil

+2 za vyřazení netvora - hrdina, který netvora vyřadí z boje získává navíc +2 body zkušenosti.

Prestiž:

Prestiž získají oba gangy strany která zabila démona

Odměny:

Vítězové mohou získat následující, jak si to podělí je na nich:

5K6 zlatých - Automaticky

K3+1 pokladů - 4+

Těžké brnění - 5+

Lehké brnění - 4+

Lehké brnění - 4+

Štít - 4+

Přilba - 4+

K3 mečů - 4+

K3 drahokamů po 10 zlatých - 5+

Šperky za K6x10 zlatých - 5+