

Ruiny Tenuktitlanu 4

Pravidla pro scénáře a kampaň v Tenuktitlanu verze 4.0.3.....	2
Tábory v Tenuktitlanu verze 4.0.2.....	7
Lokace:.....	7
stavby v táboře.....	9
Tenuktitlan pravidla pro gangy verze 4.0.1.....	12
Žoldníci.....	12
Gangy a jejich cíle.....	12
Gangy.....	12
Speciální pravidla pro gangy v ruinách tenuktitlanských.....	13
Úpravy postupů.....	14
Slavní hrdinové v Tenuktitlanu – verze 4.0.2.....	14
Známi a slavní.....	15
Slavní hrdinové - přehled.....	15
Další postavy navržené, ale dosud nedotvořené.....	21
Tabulka ktic a popis artefaktů v Tenuktitlanu verze 4.0.1.....	21
Tabulka k-tic.....	21
Mocné artefakty.....	23
Popis zvláštních scénářů Tenuktitlanu verze 4.0.2.....	23
Scénáře.....	23
scénáře záchrany:.....	24
cílové scénáře:.....	24

Pravidla pro scénáře a kampaň v Tenuktitlanu verze 4.0.3

V lustrijských pralesích stojí mnoho zapomenutých měst ještěřího lidu, jsou to jen zříceniny ztracené v džungli, které nemají význam pro nikoho, často ani pro ještěří lid. Některé z nich jsou zasvěceny dávno zapomenutým Dávným bohům, jiné byly opuštěny, když přišla jakási přírodní katastrofa a opět jiné opustili jejich obyvatelé z důvodů zcela neznámých. Jedním z těchto měst je Tenuktitlan, založený prý dříve než vznikli elfové Dávným Tenukem. Tenuk však zmizel spolu s ostatními dávnými, jeho kult byl zapomenut a jeho město opuštěno. Zlaté poklady však mnohdy zůstávají na místě. Nyní však do Lustrie připlouvá mnoho lodí, každý, kdo se doslechl o bohatství skrytém v Tenuktitlanu, snaží se urvat kus pokladu pro sebe.

O co vlastně jde

Základem této kampaně a cílem každého hráče je sehnat, co nejvíce vítězných bodů a pak závěrečný scénář nazvaný cesta domů. Každý, kdo jej dokáže vyhrát, je vítězem. Vítězové pak jdou za sebou v pořadí podle počtu vítězných bodů.

Změny a doplňky pravidel

Změny pravidel a jejich výklad v průběhu kampaně

Kampaň je v některých bodech stále ještě experimentální, jakožto autor si vyhrazuje výhradní právo na výklad pravidel a rovněžna případné odstranění chyb a změnu pravidel v jejím průběhu, pakliže se některá pravidla ukážou jako katastrofálně chybná. V ostatních případech nechť zůstane při stávajícím textu.

Veškeré námi používané běžné změny pravidel platné i pro tuto kampaň jsou v příslušném tématu na fóru. Před kampaní bude vydána příručka se shrnutými změnami pravidel.

Felčar

Felčar může vyléčit některá vážná zranění členů vašeho gangu. Každý felčar má určenou základní a doplňkovou cenu. Za zaplacení doplatku získáte +1 k tomu, co hodíte na kostce, doplatek můžete zaplatit i vícekrát. Platí se před hodem, nebo dvojnásobný doplatek po hodu.

Felčar - ranhojič může léčit následující zranění: poranění nohy, frenzy i stupiditu, poranění ruky a poškozené nervy. Výsledek určí následující tabulka.

2 – pacient zemřel

3-4 – ošetřovaná končetina byla amputována případně pacient se stává nevléčitelně stupidním

5-6 – léčba neúspěšná, pacient vynechá bitvu

7-8 – léčba neúspěšná

9-10 – zranění bylo vyléčeno, pacient vynechá bitvu

11-12 – zranění bylo vyléčeno

Léčitel funguje stejně, ale vyléčí libovolné zranění.

Boží požehnání

Každý hráč má k dispozici tři boží požehnání na kampaň, tento počet může být v průběhu kampaně operativně zvednut. V každé bitvě může hráč v pobitevní fázi utratit jedno boží požehnání. Toto požehnání změní jeden libovolný hod na vyřazení na "plně uzdraven". Nemění však další hody. (Příklad, pokud by vám po bitvě padlo, že vám zemřou 3 pomocníci, podle standardních pravidel kampaně by měli zemřít první dva házení. Požehnáním můžete jednoho z nich zachránit, ale tím pádem vstupuje do platnosti hod na smrt třetího pomocníka.)

Zvláštní body

Každý gang v bitvách získává tři kategorie speciálních bodů.

Body slávy: Podle tabulky získáš body slávy za splnění podmínek scénáře. Jeden bod slávy získáš za vítězství ve scénáři, pakliže takto zvítězíš nad gangem, od kterého bereš zkušenosti navíc za velký rozdíl v hodnocení, získáváš místo jednoho tolik bodů slávy, kolik tvůj model získá za bitvu zkušeností.

Po dosažení limitu dají body slávy jednomu hrdinovi gangu schopnost imunní na strach.

Limity: 8, 25, 50

Body cti: Za každého vyřazeného člena soupeřova gangu získáš jeden bod cti, za velitele dva. Za klíčovou osobu scénáře (profesor, čaroděj, lovec čarodějnic,...) rovněž 2, kdo je klíčovou osobou ve scénáři je určeno v tabulce bodů slávy pro jednotlivé scénáře. Za velký model rovněž 2.

Za neutrální modely, které nejsou klíčovými osobami scénáře, se body nezískávají.

Po dosažení limitu dají body cti jednomu hrdinovi pocit nadřazenosti nad jiným gangem. Tato nadřazenost se efektivně projevuje jako schopnost nenávisť vůči všem modelům zvoleného soupeřícího gangu.

Limity: 20, 60, 100

Body bohatství: Za každý nalezený nebo jinak získaný poklad získává gang bod bohatství. Do bodů bohatství se nepočítá poklad získaný trpaslíky nebo temnými elfy každou bitvu navíc.

Po dosažení limitu dají body bohatství jednomu hrdinovi schopnost streetwise.

Limity: 20, 60, 100

Jeden model může mít jen jednu takto získanou dovednost, pokud je to možné. Získání této dovednosti nijak nezávisí na skupinách dovedností, které příslušný model má.

Scénáře

2 výběr scénáře z tabulky pro toto střetnutí
3 ochrana expedice
4 šípové žaby
5 obrana tábora - scénář je určen místem tábora
6 prorážení
7 šarvátka
8 scénář určený místem
9 scénář určený gangem
10 scénář určený místem
11 scénář určený gangem
12 výběr scénáře z tabulky pro toto střetnutí

Na rozdíl od běžných kampaní, není pevná tabulka scénářů, ale tato se mění v závislosti na gangu aktivního hráče a sídle pasivního hráče. Nemá-li pasivní hráč tábor, určí se místo tábora náhodně.

Hráči se pravidelně střídají v tom, zda jsou takzvaně aktivní či pasivní. Gang aktivního hráče určuje scénáře 9 a 11, sídlo pasivního gangu určuje scénáře 5, 8 a 10. Pakliže pasivní hráč nemá sídlo, určí místo u scénářů 5, 8 a 10 náhodně z neobsazených míst a po bitvě je možné místo podle běžných pravidel obsadit.

volba scénáře:

- a) normálně - ze seznamu scénářů generovaného na základě sídla gangu a typu gangu (jako původně)
- b) speciální principy nucené volby, hráč se může rozhodnout pro scénář z nucené volby až po určení scénáře hozeného normálně a změnit tak to, co padlo
- pokud v jedné z minulých bitev zemře hrdina nebo pomocník s efektivní cenou bez zkušeností větší nebo rovnou 80 zlatým, může se hráč, když je příště aktivní, rozhodnout pro jeho záchranu. Hodí se, který scénář záchranu se bude hrát a ten se zahraje. Je-li více zajatých modelů, zachraňují se všichni najednou. Pokud hráč v prvních dvou příštích aktivitách nevyužije možnosti záchranu, model zemře navěky.
 - pokud aktivní hráč nemá sídlo, může v okamžiku, kdy je aktivní, automaticky volit získávání sídla. Hodí se náhodně z neobsazených sídel a pak znovu ze scénářů příslušných sídlu (5, 8, 10). Pakliže hráčův gang má na rozdíl od jiných gangů ztížené možnosti využití tohoto místa, může místo přehodit. Jsou-li podmínky ztížené posoudí rozumně oba hráči.
 - pokud aktivní hráč má právo na hraní cílových scénářů, může volit cílový scénář.
 - Pokud má tato dvojice již odehraný cílový scénář, může místo toho volit artefaktový scénář.
- c) Každý hráč má na kampaň 3 žolíky, tyto žolíky může použít ke změně toho, co padlo na kostce na volbu

scénáře o 1. Přednostní právo má pasivní hráč, pokud je nevyužije, může použít žolík aktivní hráč. Pasivní hráč si za jeden žolík může koupit od aktivního hráče aktivitu. Pokud naopak aktivní hráč aktivitu nechce a pasivní ji nechce koupit, může aktivní hráč za jeden žolík odkoupit pasivitu. Využitý žolík na změnu scénáře propadá, prodávaný žolík přechází na nového majitele.

Výhra a cílové scénáře

Následující texty jsou psány pro kampaň se sedmi hráči (což odpovídá původnímu počtu 6 VS a tedy to pro mě představuje nejmenší práci), pro jiný počet hráčů se podmínky a charakteristiky upraví podle počtu hráčů.

Každý gang má šest bodů charakteristik - směrů. Tato kombinace zachycuje víceméně důvod, proč se gangy do Tenuktitlanu vydaly. Z těchto charakteristik vychází scénáře dané gangem pro příslušný gang. A rovněž z nich vychází cílové scénáře pro tento gang. Cílové scénáře jsou rozdělené do tří skupin po šesti scénářích.

Jak si gang vybírá cílové scénáře, závisí na jeho charakteristikách. Za každý bod charakteristiky je potřeba odehrát jeden scénář příslušné charakteristiky.

Příklad: Gang má charakteristiky sláva:4, nenávist:2 - musí tedy odehrát čtyři cílové scénáře slávy a dva nenávisti.

Každý hráč musí odehrát jeden cílový scénář s každým ze svých soupeřů. Prvně se volí scénáře z jednocharakteristikových skupin a to tak, aby vyhovoval oběma soupeřům. Pakliže to není možné, vybírá se scénář ze smíšené skupiny a to nejprve dvoucharakteristikové a nakonec trojcharakteristikové. Gang nesmí hrát žádný scénář vícekrát.

Příklad 2: Gang z minulého příkladu vybírá náhodně ze scénářů pro slávu a nenávist, když odehraje již dva scénáře pro nenávist, může vybírat pouze ze scénářů pro slávu.

Právo na cílové scénáře

Jakmile překročíš první mez v libovolné kategorii (sláva, pomsta, bohatství), získáváš právo na hraní cílových scénářů. Cílový scénář musíš odehrát právě jeden s každým ze soupeřů. Vždy volíte takový scénář, který vyhovuje oběma stranám. Není-li to možné, vybírá se scénář z charakteristik aktivního hráče a pasivní hráč si jej může připočítat do libovolné své skupiny.

Příklad 3: Aktivní gang má charakteristiky sláva:4 bohatství:2, pasivní pomsta:4, bohatství:2. Vítězný scénář hraný těmito gangy se určuje jen ze scénářů pro bohatství. Pakliže první gang má již odehrané dva scénáře bohatství a druhý ne, určí se scénář ze smíšených scénářů tak, aby odpovídal oběma gangům. Nejsou-li již k dispozici ani smíšené scénáře, určí aktivní gang scénář ze scénářů slávy a pasivní si jej může připočítat do jedné kategorie dle svého výběru..

Pozor. Právo na cílový scénář ti dává limit v kterékoliv kategorii, včetně kategorie, kterou tvůj gang nemá jako typickou.

Příklad 4: Aktivní gang z minulého příkladu dosáhne 20 bodů pomsty. Má tedy nárok na hraní vítězných scénářů nezávisle na tom, že pomsta není jeho typickou charakteristikou.

Scénáře záchrany:

Pakliže má hráč zajatý model, nemůže za něj najmout náhradu, model, který je možné zachránit, sice svůj rating nepřipočítává k ratingu gangu, ale vztahuje se na něj početní omezení jednotlivých typů modelů. Hráč může kdykoliv rozhodnout, že určitý model již zachraňovat nebude a místo toho si koupit náhradu. Pakliže v době, kdy je hrdina zajat, postoupí někdo na hrdinu, tak pokud tím není překročen celkový dovolený počet hrdinů (včetně těch nadbytečných v táboře), není problém, pakliže by tím byl překročen, postup na hrdinu přehod'te nebo se vzdejte záchrany.

Pakliže ve scénáři hráč svůj model nezachrání, získá jej vždy jeho soupeř, jako by jej zajal a je povinen nabídnout jej k odkoupení nezávisle na textaci zajetí u konkrétního gangu.

Scénář se určí náhodně ze scénářů záchrany. Mají-li model na záchranu obě strany, nehrají se scénáře Nikoho neopustíme a karavana s otroky.

Scénáře záchrany

zachraňte hrdinu
nikoho neopustíme
karavana s otroky
hlídač vězňů
mrchožroutům na pospas

Cílové scénáře:

sláva:

pavouci
coldoní hnízdiště



lov na netvora
gorkova mohyla
trolí most
strážce džungle (kroxigor)

bohatství:

ukrytý poklad plus
karavana
obrana naleziště (varianta)
gubbinz II.
obsaďte vrch
hadí jáma

nenávist:

zlikviduj hlídaného
nekromant plus
vypalte objekt
wanted
obelisk
desperados

smíšené:

staré ruiny (sláva a bohatství)
záležitost cti (čest a sláva)
šťastný mizera (čest a bohatství)
jeskyně netvorů (sláva, čest a bohatství)

Závěr kampaně

Po odehrání tří kol kampaně se spočítají vítězné body. Pak si na závěr každý hráč, který má zájem, odehraje scénář „cesta domů“.

Za odehraný počítaný cílový scénář se získává 1 vítězný bod, za vyhraný 2. Za dosažení každé meze v libovolné charakteristice 1, za držení artefaktu 1 a za výhru v cestě domů 5.

Do scénáře nastupují všechny gangy ve stop stavu, který měli po poslední bitvě. Poslední postupy je však třeba udělat rozumně a nikoliv se syndromem poslední bitvy. Každý gang tak případně může nastoupit při cestě domů proti více, ba všem, gangům, vždy ve stejném základním stavu. Má-li gang v táboře nadpočetné hrdiny a pomocníky, může do každé cesty domů nastoupit v obměněném složení, vždy vychází ze stejného stavu modelů, nemůže jim přehazovat ani vybavení.

Do „cesty domů“ jako útočník nastupuje gang v maximálním stavu, tedy i s nadpočetnými hrdiny a všemi zaměstnanci. Je možné, že bude pro ještěří gangy, které doma již jsou, vytvořen ekvivalent cesty domů se změněnými podmínkami, ale zatím mě nenapadlo jak přesně.

cesta domů

Hraje se na ploše 2x4 stopy. Cílem je projít napříč přes plochu (tedy urazit ty 2 stopy). Obránci se staví první kdekoliv v území, útočníci kdekoliv na okraji území. Útočníci nejsou nikde marchblockováni, pokud se pohybují směrem ke druhé straně plochy.

Obránci i útočníci mají k dispozici svého nejvyššího velitele bez ohledu na vzájemný poměr sil.

Všichni útočníci, kteří projdou, nastupují do dalšího kola proti dalšímu ze soupeřů. Jakmile útočník nehodí test na útěk z boje, prohrál. Mezi koly je možné změnit terén.

Útočník musí proběhnout proti 3 náhodně určeným soupeřům.

V každém kole se testy na útěk z boje počítají zvlášť podle počtu modelů, které jdou do tohoto kola. Útočník může boj kdykoliv vzdát. Ze scénáře se nezískává žádná zkušenost. Výdělek této bitvy nemá smysl.

K výhře musí projít člen původního gangu, nestačí nejvyšší velitel.

Tabulka bodů slávy a klíčových postav

Body slávy se přidělují na základě splnění podmínek scénáře.

scénář (platí i pro jeho přímé odvozeniny nejsou-li zmíněné zvlášť)	Podmínka získání bodů slávy
Šarvátko	pokud zvítězíte beze ztrát a proběhl boj na blízko, 1 bod slávy
Osobní záležitost	pokud vyřadíte nepřátelského velitele, 1 bod slávy, klíčovou postavou je velitel gangu

scénář (platí i pro jeho přímé odvozeniny nejsou-li zmíněné zvlášť)	Podmínka zisku bodů slávy
Prorážení	pokud se útočníkovi podaří prorazit, 1 bod slávy
Ulička	pokud někdo vyhraje tím, že komplet projde, 1 bod slávy
Okupace	hráč, který na konci bitvy drží alespoň polovinu potřebných budov 1 bod slávy
Ukrytý poklad	pokud vyhrajete vynesemím pokladu, 1 bod slávy
Honba za chaotitem	pokud má gang na konci v držení více chaotitů než soupeř, 1 bod slávy
Seberou, co není přivázané	pokud má hráč na konci v držení více truhliček než soupeř, 1 bod slávy
Obchody na náměstí	Hráč, který má na konci v držení více bedniček než soupeř, získává jeden bod slávy,
Lov vlků	ten, kdo vyřadí více vlků, získá bod slávy, pokud přijde medvěd, získá jeho vyřaditel 2 body slávy, klíčová postava zde není
Náhodné setkání	pokud vymlátíte alespoň jeden poklad ze soupeře a soupeř žádný z vás, 1 bod slávy
Chyťte kaciře	za vyřazení čaroděje/lovce 1 bod slávy, klíčovou postavou je lovec čarodějnic a čaroděj
Strážní věž -	1 bod slávy pro útočníka pokud nebyl zapálen maják, 1 bod slávy pro obránce pokud byl
Nápis na zdi	1 bod slávy pro gang, který nápis přečte
Lov odměn	1 bod slávy pokud alespoň jeden váš hrdina získal exp za zranění bandity
Ochrana expedice	1 bod slávy pro útočníka pokud zabije vědce, 1 bod slávy pro obránce pokud vědce vyvedou, klíčovou postavou je vědec
Překvapivý útok	1 bod slávy pro obránce za vítězství, 1 bod slávy pro útočníka pakliže zvítězí beze ztrát a proběhl boj nablízko
Obrana tábora	1 bod slávy pro obránce, jestliže proběhl boj nablízko a obránce uhájil všechny stany, 1 bod slávy pro útočníka, jestliže proběhl boj na blízko a útočník zničil alespoň dva stany
Obsad'te kopec	1 bod slávy došlo-li k výhře obsazením kopce
Postavte most	1 bod slávy, jestliže vítěz obsadil chrám
Útok na hospodu	1 bod slávy pro útočníka, jestliže hospodu zapálili, 1 bod slávy pro obránce, jestliže vyhrál a hospoda zapálena nebyla
Recept	1 bod slávy pro gang, jehož hrdina získal alespoň jeden exp za koláč, klíčovou postavou je kuchař Hovorka Nemotora
Obrana naleziště	1 bod slávy pro útočníka, jestliže alespoň jeden jeho hrdina pronikl do naleziště a byl tam v závěru bitvy, 1 bod slávy pro obránce, jestliže vyhrál a útočníkovi se dovnitř proniknout nepodařilo
Boj v lazaretu	1 bod slávy pro gang, jehož hrdina byl vyléčen v lazaretu.
Hon na bestie	pokud zvítězíte beze ztrát a proběhl boj na blízko, 1 bod slávy
Island hopping	1 bod slávy tomu, kdo obsadil více ostrovů
Zničte obelisk	1 bod slávy za zabití strážce obelisku, 1 bod za zničení obelisku, klíčovou postavou je minotaur
Mečból	1 bod slávy za vítězství třemi hosenými koši
Jezírko	1 bod slávy tomu, kdo získá více pokladů z jezírka než jeho soupeř
Loupení pokladů	1 bod slávy ten kdo vynesou více pokladů (nevynesou-li nikdo žádný, sláva se nezískává, vynesou-li oba stejně, sláva se nezískává)
Šípkové žaby	1 bod slávy získá ten, kdo uloví více žab než jeho soupeř.
Zastavte nekromanta	1 bod slávy za zabití nekromanta, klíčovou postavou je nekromant
Přepadení při průzkumu	1 bod slávy pro obránce za vítězství, 1 bod slávy pro útočníka pakliže zvítězí beze ztrát a proběhl boj nablízko
Gorkova socha	pokud zvítězíte beze ztrát a proběhl boj na blízko, 1 bod slávy
Vyjednávání	1 bod slávy tomu, komu nerupnou nervy
Most	1 bod slávy tomu, jehož hrdina po mostě první překročí most.
Jdeme na medvěda	1 bod slávy tomu, kdo vyřadí medvědici a aspoň jedno medvidě.
Tileánský tábor	1 bod slávy gangu, který zneškodní oba Tileány
Scénáře záchrany hrdiny	
Zachraňte hrdinu	1 bod slávy za zabití magistra, který chce hrdinu obětovat, klíčovou

scénář (platí i pro jeho přímé odvozeniny nejsou-li zmíněné zvlášť)	Podmínka zisku bodů slávy
	postavou je magistr
Nikoho neopustíme	1 bod slávy tomu, kdo má na konci bitvy více vězňů
Karavana s otroky	1 bod slávy útočníkovi, jestli zachrání více vězňů, 1 bod slávy obránci, jestliže zadrží nebo odveze více vězňů.
Hlídač vězňů	1 bod slávy tomu, kdo vynesete věci alespoň ze tří cel (při hře, nikoliv ziskem po bitvě)
Mrchožroutům na pospas	1 bod slávy tomu, kdo zachrání obsah alespoň tří klecí (při hře, nikoliv ziskem po bitvě)
Vítězné scénáře	
Pavouci	Kdo vybijí více pavouků, získá 1 bod slávy, pokud vybijí oba stejně, získají bod oba, klíčová postava zde není
Coldoní hnízdiště	Kdo vybijí více deinoraptorů získá 1 bod slávy, pokud vybijí oba stejně, nezíská bod nikdo, klíčová postava zde není
Lov na netvora	Kdo zhubí netvora, získá 1 bod slávy, klíčovou postavou je netvor
Gorkova mohyla	Za seslání Gorkovy moci 1 bod slávy do maxima 1 na gang
Trollí most	1 bod slávy za vyřazení trolla do maxima 1 na gang, klíčová postava zde není
Strážce džungle	1 bod slávy za vyřazení strážce džungle, klíčovou postavou je kroxigor
Ukrytý poklad plus	Kdo vynesete více pokladů, vítězí.
Karavana	Pakliže útočník zničí více vozů, než obránce vyveze, získává útočník 1 bod slávy. Pakliže obránce vyveze více vozů, než útočník zničí, získává 1 bod slávy.
Obrana naleziště s knihou	Za seslání kouzla 1 bod slávy do maxima 1 na gang.
Gubbinz II	1 bod slávy za získání posvátného gubinu
Hadí jáma	1 bod slávy gangu, který získá aspoň jeden poklad z jámy
Zlikviduj hlídaného	Za vyřazení soupeřova nejvyššího velitele 1 bod slávy. Klíčovou postavou je nejvyšší velitel
Wanted	Za získání žádaného předmětu 1 bod slávy.
Desperados	Za vyřazení každého desperáta 1 bod slávy do maxima 1 na gang. Klíčová postava zde není.
Staré ruiny	Za vnesení pokladu 1 bod slávy, za první model u pokladu 1 bod slávy celkem maximum 1 bod slávy na gang.
Záležitost cti	1 bod slávy za výhru obsazením čtverců.
Šťastný mizera	1 bod slávy za držení amuletu v okamžiku konce hry.
Jeskyně netvorů	Za vyřazení spinonycha a za zisk pokladu si počítej 1/3 bodu slávy. To posčítej a zaokrouli vždy dolů a tolik získáš bodů slávy do maxima 1 na gang.

Tábory v Tenuktitlanu verze 4.0.2

Lokace:

V průběhu kampaně se dostanete na různá podivuhodná místa, která džungle Lustrie skrývají. Pokud nějaké takové místo dobudete, můžete zde založit svůj tábor. Každý gang však může tábořit pouze na jednom místě, pakliže se přestěhujete, výhodu okamžitě ztrácíte. Rovněž ztrácíte všechny stavby s výjimkou bivačů, které jste si v původním táboře postavili.

Pokud se strhne bitva o místo, může vítěz místo obsadit. Pakliže nemá o toto místo zájem, může se zde usídlit prohrávající.

Scénář 5 se mění podle toho, zde je tábor již osídlen nebo teprve dobýván poprvé.

Ve všech scénářích hraných v táboře je možné a vhodné terénem naznačit místo, kde se bitva odehrává. V některých scénářích je to přímo zakotveno v pravidlech scénáře.

Pyramidový chrám

Až dva běžné pomocnické modely gangu mohou být nasazeny podle pravidel pro infiltraci, pokud scénář infiltraci povoluje.



5 - pyramidový chrám - jako obsadíte kopec ale s pyramidovým chrámem bráněným obráncem, napoprvé jen s pyramidovým chrámem

8 - přemostíte potok - chrám brání Krokodýl (od 6. kola), šest BS4 skinků s krátkými luky a 2mi dýkami a kroxigor s lehkým brněním a halapartnou, neopustí postavení do 6“ od chrámu, dokud první skupina nepřekročí řeku, pak tuto skupinu napadnou, je-li možné, hraje za ještěry třetí hráč, je-li přítomen Krokodýl, mohou gangy nasadit po vzájemné dohodě své vrchní velitele

10 - strážní věž s pyramidou místo věže

Chotecův obelisk

Ranhojič u obelisku má možnosti léčitele.

scénáře:

5 - obrana tábora se speciálním Chotecovým obeliskem - moc obelisku způsobuje, že nikdo do 14" od obelisku nemůže být omráčen a všichni vstávají na počátku kola každého hráče

8 - šarvátka u Chotecova obelisku, pravidla obelisku viz scénář 5

10 - chaotit hunt u Chotekova obelisku, pravidla obelisku viz scénář 5

Hospoda "U meče a čepice"

Funguje, jako když máte v táboře hostinského.

5 - útok na hospodu

8 - boj o poklad - neplatí pravidlo o artefaktu (viz popis artefaktů)

10 - recept

Pašerácké kotviště

Vzácné předměty je možné nakupovat jako běžné, ale jako by na kostkách na jejich cenu padly samé 6. To neplatí pro králičí pacičku, amazončí vybavení a další vybavení s vzácností 11 a 12, ty mají jen o 2 nižší vzácnost, ale stále cenu, jako by padly na doplňkovou hodnotu samé 6.

5 - obrana naleziště, poklady získané na nalezišti se nepočítají do bodů bohatství, [na palubu lodi musí vést ze základní úrovně stolu žebřík nebo molo, prostě cesta přístupná bez hodů na šplhání](#)

8 - dobijte loď - na lodi hlídka 5 námořníků 2 pistole, meč, vítězství jako u „obsadíte kopec“ a jsou pobiti pašeráci, pašeráci jsou na lodi i v případě, když jeden z gangů má kotviště jako tábor, [na palubu lodi musí vést ze základní úrovně stolu žebřík nebo molo, prostě cesta přístupná bez hodů na šplhání](#)

10 - hlídka na lodi - jako strážní věž, ale místo věže je u pobřeží zakotvená loď

Lazaret velmi milosrdných sester

Je zde k dispozici felčar za 10/2. Máte-li najatého léčitele, platí cena i pro něj.

5 - boj v lazaretu - víceméně skirmiš, veprostřed budova lazaretu, budova lazaretu je 100% azyl, tedy nikdo v něm nemůže bojovat ani do něj ani z něj střílet. Kterýkoliv model s více W, který do něj vstoupí má do příštího kola vyléčené všechny W na původní počet, model, který ztratil bojové šílenství kvůli tomu, že byl sražen nebo omráčen je zde může opět získat. Model, který vstoupí do lazaretu, je vyléčen a v příštím kole musí lazaret opět opustit.

8 - lov krysa, jako lov vlků ale krysa 2 za hlavu a je jich 2k6, statistiky podle obří krysy ze skaveního gangu

10 - ochrana expedice

Obětiště pekelného klanu

Přízeň bohů chaosu dá veliteli do každé bitvy jedno kouzlo magie chaosu, toto kouzlo se náhodně určí před každou bitvou a lze je úspěšně seslat právě jednou. Počet neúspěšných pokusů je libovolný. Nemohou zde mít sídlo Sigmaritské gangy, Kislevitě, netemní elfové, ještěrci ani trpaslíci. Gangy, které chaosovou magii již mají, takto získají jedno kouzlo, které jejich velitel dosud sám od sebe seslat neumí. Umí-li všechna, u jednoho kouzla se mu místo toho sníží za stejných podmínek obtížnost seslání o 1.

5 - hon na bestie viz eif str 48, místo bestii brání místo zde usídlený gang, při první bitvě si hráč s nižším ratingem může vybrat, za kterou stranu chce hrát. Žádný tým nezískává lovce bestii do týmu.

8 - island hopping, na jednom ostrůvku je obětiště - počítá se za dva pro výsledek bitvy

10 - zničte obelisk – [klasické ničení obelisku, jedná se o obelisk konkurenčního klanu](#)

Hardbolové hřiště

Díky tvrdému tréninku tohoto předchůdce košíkové se zvedá jednomu z vašich hrdinů BS o 1, může se tím zvýšit i nad rasový limit a před každou bitvou můžete určit, kdo z vašich hrdinů zrovna trénoval. Pochopitelně pokud trénink opustíte, BS vám opět klesne.

5 - standardní obrana tábora

8 - prorážení

10 – mečból – na každé straně hrací plochy je 8“ od kraje hardbolový kruh. každý gang se snaží vyhrát zápas tím, že prohodí první třikrát kámen kruhem [na straně soupeřů](#). Tři modely z každého týmu mají kámen, tyto modely určí tajně, kámen je možné na kruh házet z 2S palců, na kruh se hází s postihem -1 a s běžnými postihy za pohyb, dlouhou vzdálenost a případný kryt. Gangy začínají do osmi palců od zvolené strany stolu a po každém zásahu kruhu se vrací na start, tři kameny se opět přidělují třem modelům. Po vstřeleném koši první táhne hráč, který koš nevstřelil. Pochopitelně

hra končí i když jeden gang dobrovolně vyklidí bojiště. Tak daleko, že by se nepoprali, sportovní duch nesahá. Za každý vstřelený koš získá hráč 2k6 zlatých. Model, který vstřelil koš získává +1 zkušenost.

Plodící jezírko

Skinkové sídlící v okolí jezírka ti dají každé kolo d3 dávek plazího jedu, který zvyšuje síly tvých šípů a šipek z kuše o 1, jedna dávka stačí pro jednu osobu na jednu bitvu, jed nelze prodat, nelze skladovat. Jed mohou použít i pomocníci, nikoliv však žoldněři.

5 - obrana oázy

8 - island hopping

10 - jezírko

Ztroskotaná loď

Při prozkoumávání můžete v každém kole přihodit navíc jednu kostku. Tato kostka se nesčítá s ostatními, ale lze ji normálně přehazovat a lze ji použít pro vytváření uspořádaných k-tic.

5 - obrana naleziště - naleziště představuje vrak lodi, poklady získané na nalezišti se nepočítají do bodů bohatství, **na palubu lodi musí vést ze základní úrovně stolu žebřík nebo molo, prostě cesta přístupná bez hodu na šplhání**

8 - zastavte nekromanta, za zabití nekromanta není odměna

10- loupení pokladů - v lodi je 2k6 cenností každá za k6 zlatých, je-li hrdina u lodi nebo v lodi a ne v souboji nablízko získává na počátku svého kola cennost, cennosti je třeba odnést ven svojí stranou pole, pak se může vrátit. To znamená, že v jednom kole překročí hranici území na straně, kde se nasazoval a ihned se nasadí na okraj herní plochy a v dalším kole se může normálně pohybovat. Za vynesení cenností získají hrdinové zkušenost do maxima 1 na osobu. V lodi je vždy právě tolik cenností, aby každá strana mohla získat alespoň jednu. Hra končí, když na hrací ploše nejsou žádné cennosti, (pak vítězí ten, kdo jich vynesl více), nebo když někdo nezvládne test na prohru. V takovém případě každý gang získává cennosti, které má právě u sebe na 4+. Vítěz získává případně zbylé cennosti z lodi na 4+ každou, zbytek spláchne moře.

Astronomická věž

V astronomické věži je možné vyčíst z hvězd mnohé. Věštby z astronomické věže dají vašemu gangu právo přehodit jednu kostku za bitvu. Nikoliv však hody po bitvě.

5 – obrana naleziště, poklady získané na nalezišti se nepočítají do bodů bohatství

8 – obsadte kopec

10 – boj o poklad, v pokladu však není artefakt

Žoldněřský tábor

Žoldněři utáboření v táboře vám nabídnou své služby za výhodnějších podmínek. Celková Vaše platba za služby žoldněřů se sníží o 10 zlatých, bez hostinského můžete mít maximálně 3 žoldněře. Do seznamu vám dostupných žoldněřů si můžete přidat jednoho libovolného žoldněře, ne však takového, který by byl v přímém rozporu s vaším gangem a pochopitelně se zachováním všech dalších podmínek pro jeho najmutí. (temný a vznešený elf nepůjdou spolu, goblin nepůjde s elfem, ...), pokud byste o tábor jakkoliv přišli, žoldněř vám zůstává, ale po jeho případné smrti již nemůžete najmout nového.

5 – obrana tábora

8 – Tileánský tábor, vítěz nezískává tileánského střelce

10 – Strážní věž

Lovecká stanice

Zkušení lovci v lovecké stanici vám usnadní zacházení se zvířaty. V táboře u lovecké stanice je automaticky a bez dalších podmínek přítomen chovatel.

5 – obrana naleziště, nicméně v nalezišti nejsou chaotity a navíc mohou na herní plochu přicházet vlci (nikdy ne medvěd) podle podmínek scénáře lov vlků, peníze za vlky získáte do 4 vlků na hráče.

8 – jdeme na medvěda

10 – hnízdiště netopýrů



stavby v táboře

Každý gang může mít a pravděpodobně i bude chtít mít svůj tábor v některém výhodném místě. Následující pravidla

platí pro tábor na některé z lokací. Dokud neobsadíte lokaci máte jen tábor typu bivak a nemůžete v něm mít žádné zaměstnance.

budovy tábora

Tábor může být postaven některou z obvyklých metod a to buď jako stany, drnové chajdy, sruby nebo domky. Tábor se postupem času vylepšuje. Vylepšení nastává vždy po dvou bitvách. (Takže po osmi bitvách máte plně postaveno.)

Bivak stavíte automaticky a nemůže obsahovat žádná vylepšení.

Stanový tábor může obsahovat vylepšení dovolené pro stanový tábor. Stanový tábor postavíte po 2 bitvách.

Chajdový tábor může obsahovat vylepšení dovolená pro chajdový tábor. Ze stanového tábora jej postavíte za 2 bitvy.

Srubový tábor může obsahovat vylepšení dovolená pro srubový tábor. Z chajdového tábora jej upravíte za 2 bitvy.

Zděný tábor může obsahovat veškerá vylepšení. Ze srubového tábora jej vystavíte za 2 bitvy.

Zaměstnanci

Do trvalého tábora si můžete najmout zaměstnance. Tito zaměstnanci normálně získávají zkušenost a je jim třeba platit jako žoldněřům, postupují jako žoldněři a získají-li postup 10+, mohou se stát se plně loajálními a není třeba jim platit, mohou se případně dalším postupem 10+ stát hrdiny. Efektivně to znamená, že v případě hodů 10+ stát se hrdinou funguje jako další dostupná dovednost. Zaměstnanci se nemusí stát hrdiny ani, když gang nemá plný počet hrdinů. Stane-li se zaměstnanec hrdinou, přestává být zaměstnancem a platí pro něj pravidla pro normální hrdiny. Jeho profesi a případné dovednosti je možné využít, pokud nebyl v bitvě vyřazen nebo pokud trávil bitvu v táboře. Co se týká vybavení, postupuje se dle pravidel pro žoldněře-hrdiny.

Každý zaměstnanec musí mít ubytování nejméně té úrovně, jaká je uvedena v kolonce typ tábora. Tento typ tábora je minimální úroveň tábora pro pořízení příslušného zaměstnance. V některých případech je jeden typ zaměstnance povýšením jiného, takové zaměstnance nelze mít v táboře zároveň. Jedná se o kartografa povýšeného na mistra kartografa a ranhojiče povýšeného na léčitele a učitele povýšeného na profesora. Nelze nakoupit rovnou lepšího zaměstnance, je třeba nejprve zaměstnat horšího a následně jej povýšit.

Ve scénáři 5 obrana tábora mohou do bitvy nastoupit i zaměstnanci a dokonce i ranění členové gangu. Ti pak mají poloviční M, -1WS, -1BS a -1S.

Pakliže má váš gang nastoupit v menším počtu (po odečtení případných žoldněřů), než je maximální počet členů jeho gangu, mohou s ním jít do bitvy i zaměstnanci. Jejich profesi a případné dovednosti v tom kole lze využít pokud nebyli v bitvě vyřazeni. To platí obecně, dovednosti zaměstnance lze, pokud to má smysl, využívat v pobitevní fázi i pokud zůstal v táboře.

Vítěz scénáře 5 může nepřátelský tábor snížit o jeden stupeň. Zůstanou-li pak v táboře zaměstnanci, kteří vyžadují lepší tábor, nepracují dokud nebude tábor opět vystaven.

Efekt, zaměstnanců se projeví až nejprve při příští bitvě a pobitevních hodech, běžně tedy od příštího kola jistou výjimku tvoří hostinský, který opravňuje k nabírání žoldněřů nad 2 již do příští bitvy tedy vlastně je jeho efektu k nákupu dalších žoldněřů možno využít ihned.

V některých táborech jsou automaticky přítomní zaměstnanci určitého typu bez nutnosti je platit a bez splnění podmínek pro jejich najmutí. Zaměstnanec takto získaný začíná nabírat zkušenost v okamžiku, kdy tábor dosáhne úrovně normálně potřebné pro jeho najmutí. Od této chvíle také může normálně chodit do bitev podle podmínek pro zaměstnance, stále však nebere žádný plat. Může však také normálně padnout a pak je třeba jeho nástupce normálně najmout (a platit).

Je-li možné daného zaměstnance povýšit na lepší typ, je tak třeba udělat až po splnění podmínek pro povýšení. Po tomto povýšení je mu placena ta část platu, která souvisí s povýšením.

Tabulka zaměstnanců a dalších osob, které můžete mít ve vašem táboře

osoba	typ tábora	cena/údržba	vlastnosti
další členové gangu	Všechny, ale efekt je různý podle typu tábora	další členové gangu se pro prodej cenností počítají do počtu členů gangu	Ve stanovém táboře může mít gang až jednoho pomocníka, v chajdovém jednoho hrdinu a jednoho pomocníka, ve srubovém jednoho hrdinu a dva pomocníky a ve zděném dva hrdiny a dva pomocníky
sluhové	stanový	10/2	411221315, palice a dýka, (silové a rychlostní dovednosti) až 1 sluha na hrdinu, každý hrdina získá za svého sluhu +1 na hledání vzácných předmětů
kupec	chajdový	30/10	422331316, meč, dýka, pistole, luk, (akademické a silové nebo střelecké dovednosti (určí při nákupu)), dovoluje vám prodávat vybavení za $\frac{3}{4}$ původní ceny a dává vám +1 na hledání vzácných předmětů.
hostinský	srubový	15/5	422331315, palice a dýka, (rychlostní a akademické), každé kolo získáte 2d6 zlatých výdělků, dovoluje najímat žoldněře nad počet 2.

osoba	typ tábora	cena/údržba	vlastnosti
ranhojič/léčitel	chajdový/ zděný	30/5, 15/5	422331316, dvě dýky, (akademické), sníží počet bitev vynechaných vašimi hrdiny o d3 v každém kole. Pakliže je váš hrdina zraněn, hodte d6 a na 1 je místo toho plně uzdraven. Můžete nakupovat drogy a jedy za základní cenu a máte +1 na jejich hledání. Funguje jako felčar za 15/4. Léčitel je povýšením ranhojiče, může léčit libovolné vážné zranění za 13/3. Ranhojič ani léčitel nemůže ovlivnit tyto výsledky na tabulce vážných zranění: mrtev, okraden, zajat, prodán zápasníkům, následky více zranění je třeba léčit po jednom. Léčitel stojí 10 za kolo.
kartograf/mistr kartograf	chajdový/ zděný	15/5, 15/5	422331316, palice, dýka, (akademické), dává ti jeden přehoz kostky na prozkoumávání za bitvu, kartograf může být za dalších 15/5 ve zděné budově povýšen na mistra kartografa, který dává přehoz nebo přetočení jedné kostky. Mistr kartograf tedy stojí 10 za kolo.
chovatel	srubový	30/10	422431316, bič (jako druši), kladivo, dýka, (silové, rychlostní), snižuje obtížnost nalezení zvířat o 2. Dovoluje přehoz vážného zranění všech zvířat.
kovář	zděný	30/5	422441316, obouruční zbraň jako silák, (silové a rychlostní), pokud se kovář neúčastní bitvy, může za každou pobitevní fázi přetvořit jednu zbraň nablízko s ostřím na zbraň z kalené oceli. Taková zbraň dává uživateli +1 do síly proti modelům s efektivním T větším než 4. Dále dokáže zbraně a brnění opravovat, tedy je možné místo normálního vybavení nakoupit šmejdy za ¾ ceny a kovář je opraví. Pak ovšem sám nevyrobí. Snižuje vzácnost zbraní a zbroje o 1 (je kumulativní s dalšími sníženími (kupec))
učitel/profesor	srubový/ zděný	40/15, 20/5	422331216, dvě dýky, akademické a speciální příslušné jeho gangu, učitel dovoluje přidělit jednomu z vašich hrdinů 1 bod zkušenosti za poitevní fázi, profesor 2 body, které je možné oba dát témuž hrdinovi nebo přidělit dvěma odlišným hrdinům. Profesorův plat je 20 zl za kolo.

Nadpočetní členové gangu

Hráč si může najmout další členy gangu nad počet běžně dovolený pravidly, ve stanovém táboře může mít gang až jednoho pomocníka, v chajdovém jednoho hrdinu a jednoho pomocníka, ve srubovém jednoho hrdinu a dva pomocníky a ve zděném dva hrdiny a dva pomocníky. Hrdinové mohou přibýt jen postoupením pomocníků na hrdinu. Toto pravidlo nijak neovlivňuje počet povolených osob určitého typu. Takže například u Sigmarova protektorátu je počet třeba doplnit normálními psy. Do bitev však nastupuje gang **v maximálním možném počtu dle pravidel**, zkušenost za bitvu (včetně případné zkušenosti za velký rozdíl v hodnocení) získávají i osoby, které zůstaly v táboře. Osoba, která zůstává v táboře, může být poslána prohledávat okolí tábora, každá prohledávající osoba nalezne každé kolo d3 zlatých. Ranění léčící se v táboře peníze nehledají.

Skupiny pomocníků se nesmí dělit, musí jít do bitvy nebo zůstat v táboře vždy celá skupina. Hodnocení gangu se počítá jako maximální možné, tedy se počítá do hodnocení 6 hrdinů s nejvyšším hodnocením. Podobně se postupuje u zkušenosti a hodnocení pomocníků. Rozpis a hodnocení musí být známo před hozením scénáře.

Přehled počítání hodnocení

WBR se počítá klasicky, nenastanou-li případy specifické pro Tenuktitlan.

- 1) Pokud má gang nadpočetné hrdiny a pomocníky, spočítá se WBR jako maximální možné pro legálně sestavený gang nezávisle na tom, v jakém stavu gang do bitvy nastupuje.
- 2) Hrdinové (a pomocníci hodní záchrany) se do WBR ve chvíli, kdy nejsou aktivně přítomni a čekají na záchranu, nepočítají, počítají se znovu až po záchranném scénáři, kde jsou zachraňováni.

- 3) Zaměstnanci se obecně do hodnocení nepočítají, nastupují-li však na doplnění gangu do bitvy, počítá se jejich rating jako 5 + zkušenost.
- 4) V scénáři 5 "obrana tábora," což jsou všechny pětkové scénáře, mohou do bitvy nastoupit i zaměstnanci a nadpočetní hrdinové - tyto osoby se v tomto scénáři do WBR nepočítají

Tenuktitlan pravidla pro gangy verze 4.0.1

Žoldnéři

V Tenuktitlanu není možné sehnat tak snadno různé žoldnéře, *každý gang může najmout jen dva žoldnéře, pokud nemá ve svém táboře hostinského.*

Žoldnéři v Tenuktitlanu se mohou stát členy gangu. Pakliže hodí žoldněř na postup 10+ může se stát členem gangu (ale nechcete-li, nemusí). Jeho plat klesá o 15 zlatých (do minima 0), ale postupuje stále jako žoldněř. Pakliže hodí podruhé 10+, může se stát i hrdinou (opět nemusí, pakliže již máte 6 hrdinů). To znamená, že při postupu žoldněře na pomocníka se žoldněř stane pomocníkem, ale nevylepší se mu žádné parametry, při postupu na hrdinu se již postupuje standardně. Žoldněř, který se stane hrdinou může měnit vybavení, ale jen v rozsahu daném jeho původním vybavením, který tímto tvoří tabulku povoleného vybavení. Žoldněř hrdina může navíc jako každý hrdina používat speciální předměty, i když je v tabulce vybavení přímo nemá. Pakliže žoldněř získá dovednosti expert střelec nebo trénink souboje, může používat libovolnou zbraň, kterou mu tato dovednost dovolí, platí však běžná rasová omezení (ani elf hrdina například nemůže používat trombón a jiné zbraně na střelný prach). Pakliže je tedy kupříkladu hrdina elfi hraničář okraden, nevystřelí si, dokud se nenaučí používat jiné zbraně nebo dokud neseženete elfi luk. Jízdní žoldněř člen gangu tak může přijít o svého koně a ztrácí tím schopnost si koně automaticky doplnit. Ale jak říkám, nic vás k jeho povýšení nenutí.

Žoldněř hrdina nebo žoldněř člen gangu nepřidávají do hodnocení 5 bodů, ale tolik, kolik přidávají standardně.

Žoldněř člen gangu ani žoldněř hrdina neopravňují k nákupu dalšího žoldněře téhož typu.

Žoldnéři postupem na člena gangu ani hrdinu neztrácí žádné své zvláštní vlastnosti a schopnosti, takže například highwayman dále krade, prospektor dále na 1 odchází a podobně. Stále je žoldněřem z hlediska 2 na gang.

Gangy a jejich cíle

Navíc má každý gang svůj cíl a své speciální hodnocení. Každý gang má svou charakteristiku vzniklou kombinací parametrů boje, pomsty/nenávisti a bohatství. Parametry naznačují proč gang do Tenuktitlanu přišel.

Sláva

Gang hledá v Lustrii především proslulost, chce vybojovat co nejvíce bitev a stát se tím nejslavnějším válečníkem. Scénáře slávy se tedy zaměřují především na boj, na poražení co nejsilnějších nepřátel.

Čest

Gang přichází do Lustrie, aby získal čest, kterou jeho nepřátelé zpochybnili, chce si vyřídit účty se svými nepřáteli. Případně sem patří i ti, kteří hodlají bránit svůj domov. Scénáře cti se zaměřují na likvidaci jednotlivých nepřátel.

Bohatství

Gang přišel do Lustrie nalézt bohatství ať již bohatství znalostí jako bohatství, které prý leží v opuštěných ještěřích městech Lustrie. Scénáře bohatství se tedy především zaměřují na získání nějakého předmětu nebo pokladu.

Gangy

Ne každý se dostane do džunglí Lustrie, proto je zde výběr gangů omezen. Každý typ gangu se může v kampani vyskytovat maximálně tolikrát, kolik je zde uvedeno. Nejste-li si jisti, kam váš gang patří, zeptejte se. Tučně vyznačené gangy jsou pro prostředí Lustrie zvláště vhodné.

Říšské gangy (včetně Kislevu) – 2

Druchii – 1

Ještěrky – 2

Zelenokožci (zvláště **Lesní skřeti**) – 1

Nemrtví (mimo **Upířího pobřeží**) – 1

Upíří pobřeží – 1

Sigmarité – 1

Bretonci – 1

Chaosové gangy – 2

Skaveni (nejlépe **klan Pestilence**) – 1

Amazonky - 1
Ostatní - 1

Speciální pravidla pro gangy v ruinách tenuktitlanských

Říšské gangy

Marienburg

bohatství: 6 scénář 9 – ukrytý poklad, scénář 11 – seberou., co není přivázané

Reikland –

sláva:4, bohatství:2 scénář 9 – jdeme na medvěda, scénář 11 – honba za chaotitem

Middenheim

Sláva:4, bohatství:2 scénář 9- jdeme na medvěda, scénář 11 – ukrytý poklad

Ostermarka

Bohatství:4, sláva:2 scénář 9 – ukrytý poklad, scénář 11 – lov vlků

Averland

Bohatství:4 sláva:2 scénář 9 – ukrytý poklad, scénář 11 – strážní věž

Ostland

Bohatství:4, sláva:1 pomsta:1 scénář 9 – osobní záležitost, scénář 11 – obchody na náměstí

Kislev

Bohatství:4 čest:2 scénář 9 – ukrytý poklad, scénář 11 - chyťte kacíře

Ještěrci

čest:4, bohatství:2 scénář 9- ukrytý poklad, scénář 11 – náhodné setkání

Jihozemští Ještěrci

čest:6 scénář 9- přepadení při průzkumu, scénář 11 – náhodné setkání

Xhotlská armáda odporu

čest:4, sláva:2 scénář 9- přepadení při průzkumu, scénář 11 – lov vlků plus

Orkové a goblini

Sláva:6 scénář 9 – gorkova socha, scénář 11 – gubbinz

Černí orkové

Sláva:4, čest:2 scénář 9 – gorkova socha, scénář 11 – gubbinz

Lesní skřeti

Sláva:4, bohatství:2 scénář 9 – gorkova socha, scénář 11 – gubbinz

Nemrtví

čest:6 scénář 9 – osobní záležitost, scénář 11 – náhodné setkání

Von Carstein

čest:6 scénář 9 – osobní záležitost, scénář 11 – náhodné setkání

Krvaví draci

čest:2, sláva:4 scénář 9 – osobní záležitost, scénář 11 – lov vlků plus

Nekrarchové

čest:4, bohatství:2 scénář 9 – ukrytý poklad, scénář 11 – náhodné setkání

Strigoi

čest:6 scénář 9 – osobní záležitost, scénář 11 – náhodné setkání

Lahmia

čest: 4, sláva: 1 bohatství:1 scénář 9 – osobní záležitost, scénář 11 – strážní věž

Upíří pobřeží.

čest:4, bohatství:2 scénář 9 – osobní záležitost, scénář 11 - seberou, co není přivázané

Lovci čarodějnic

čest.4, bohatství:2 scénář 9- okupace, scénář 11 – chyťte kacíře

Sigmarův protektorát

čest:4, sláva:2 scénář 9 - průsmyk, scénář 11 – chyťte kacíře

Šílenci a fanatici kultu Sigmarova posledního soudu



čest:6, scénář 9 – chyťte kacíře, scénář 11 – zastavte nekromanta

Sestry sigmarovy

čest:4, sláva:2 scénář 9 – pouliční boj, scénář 11 – zastavte nekromanta

Elfové stínu

čest:6, scénář 9 – osobní záležitost, scénář 11 – chyťte kacíře

Trpaslíci

Bohatství:4, sláva:1 pomsta:1 scénář 9 – ukrytý poklad, scénář 11 – seberou, co není přivázané

Skaveni

čest:4, sláva:2 scénář 9 – osobní záležitost, scénář 11 – náhodné setkání

Temní elfové

čest:4, bohatství:2 scénář 9 – přepadení při průzkumu, scénář 11 – obchody na náměstí

Vznešení elfové

čest:4, sláva:2 scénář 9 – osobní záležitost, scénář 11 – chyťte kacíře

Gangy chaosu

čest:4, sláva:2 scénář 9 – přepadení při průzkumu, scénář 11 – náhodné setkání

Bestie

Posedlí

Karneval chaosu

Bretonci

Sláva:6 scénář 9- most, scénář 11 – jdeme na medvěda

Bretonský panský hon

Sláva:6 scénář 9 – průsmyk, scénář 11 – lov vlků plus

Quenellesští páni

Kvůli specifickým pravidlům gangu zabírají Quenellesané jedno místo pro chaos a jedno pro bretonce. Nejvyššího velitele si mohou volit z bretonských i chaosových. Pakliže by měli bretonského velitele a propadli chaosu, velitel jim zůstává, ale ztrácí veškeré schopnosti související s pomocí paní z jezera. Pakliže by měli chaosového velitele a navrátili se k paní, velitel s nimi již do žádné bitvy nepůjde, pokud se opět nevrátí k chaosu.

Sláva.4, čest:1, bohatství:1 scénář 9 – průsmyk, scénář 11 – obchody na náměstí

Zápasníci

Sláva.4, čest:2 scénář 9 – most, scénář 11 – náhodné setkání

Amazonky

čest: 4, bohatství:2 scénář 9 – osobní záležitost, scénář 11 – ukrytý poklad

Úpravy postupů

Používá se následující mechanismus přehazování postupů – po každé bitvě hráč může přehodit určitý počet postupů v závislosti na počtu aktuálně házených postupů. To v tomto případě znamená, že si na vybraný postup hodí znovu a vybere si z obou možností.

1	0
2-4	1
5-9	2
10-13	3
Atd ...	

Navíc máte jednou za 4 bitvy nárok na vytoužený postup, tedy po 4., 8., 12., ... bitvě můžete jeden postup hrdinovi přidělit bez hoďu. Vytoužený postup se počítá v rámci počtu postupů pro přehoz. Pokud by čírou 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 hoďu na kouzlo.

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

Slavní hrdinové v Tenuktitlanu – verze 4.0.2

Známí a slavní

V Lustrii je mnoho známých a slavných osob, kteří ctí spravedlnost a přáteli se s jistým gangem, jehož cíle jsou mu blízké. Za jistých okolností se k vám mohou přidat.

Hodnocení: Pomoc slavného hrdiny okamžitě vyrovnává vaše hodnocení se soupeřovým tak, že nikdy neberete žádné body zkušenosti navíc.

Slavného hrdinu si můžete povolat jen do bitvy, kde berete na soupeři **alespoň dva body zkušenosti** navíc. Každý gang musí vždy volat svého nejvyššího velitele. Navíc se k vám váš nejvyšší velitel přidá při scénáři cesta domů a ve vítězných scénářích. Pakliže používají obě strany svého nejvyššího hrdinu, hodnocení gangů nejvyšší hrdinové nijak neovlivňují.

Slavný hrdina je hrdina a tak vám, pokud přežije, dává jednu kostku průzkumu navíc. Pravidlo o maximálním počtu kostek stále platí.

Slavný hrdina nemůže definitivně umřít, nezískává zkušenosti.

Každý hrdina je rozvinutím jistého základního typu modelu (velitele gangu, hrdiny, žoldnéře).

Nejvyšší velitel

Pro každý gang je jedna cizí postava určena jako takzvaný nejvyšší velitel. Máte-li více možností, určíte na počátku kampaně, kdo je vašim nejvyšším velitelem. Více gangů nemůže mít v jedné kampani téhož nejvyššího velitele, mají-li zájem o tutéž osobu, musí se dohodnout nebo rozlosovat. Tato osoba v případě, že bojuje se svým gangem, je brána jako další velitel gangu, na jeho morálku je možné skládat testy na útěk z boje a podobně. Jeho velící vzdálenost je vždy 12 palců.

Slavní hrdinové - přehled

Krokodýl - strážce tenuktitlanských ruin

Nejvyšší velitel ještěrců

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
4	7	0	4	5	3	3	3	8

drtvivý úder, vrcholový predátor, tvrdý hřbet, způsobuje strach, mistr souboje, šermíř

požehnané znamení Tenukovo - +1WS a +1 k maximu WS (již započítáno v profilu)

požehnané znamení Chotekovo - +2“ k vzdálenosti pro napadení

Meč, dravčí štít, lehké brnění, kostěná přilbice

Helbrecht van Goudel - Marienburgský obchodní rada

Nejvyšší velitel Marienburgu.

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
4	3	6	3	3	2	6	2	9

echt pistolník (je-li mimo souboj nablízko, dokáže ládovat tak rychle, že vystřelí z obou zbraní každé kolo), ostříží zrak, přesný střelec, mistr střeleckých soubojů (nemá postih za pohyb), šermíř, bojové reflexy, drtvivý úder, nezlomný, znalec černého trhu – jeden vzácný předmět je možné koupit jako běžný, lze použít jen pokud nebyl van Goudel v boji vyřazen, šermíř, zraňující úder, černá sněť – meče van Goudela jsou potřeny temnou snětí, památka z cizích krajů – obchodní rada si za svých častých obchodních cest přivezl podivuhodné zvíře – opici, tato opice je mu plně věrná a nikdy se od něj neoddělí dále než na 6“, pokud někdo na van Goudela zaútočí nablízko, opice okamžitě zaútočí na něj, nejprve vyhodnoťte souboj útočnicka proti van Goudelovi, pak opice proti útočnickovi a nakonec případný van Goudelův protiútok pokud van Goudel na někoho sám útočí nablízko, opice se snaží zaútočit na stejný cíl
pár soubojovek s prodlouženou hlavní (dostřel 16), dva meče, těžké brnění, přilba, kvalitní střelný prach, opice
opice 5,3,0,3,2,1,5,1,6, šplhá po zdech jako normální model.

Otakar Heinzer - šílený Otto - bývalý Reiklandský střelec

Alternativní nejvyšší velitel reiklandu.

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
4	4	3	4	4	3	4	2	9

jedno oko, strašlivé jizvy, lovec, ostříží zrak, přesný střelec, pohotový, nenávidí všechny členy všech nelidských gangů, úkrok, úhyb, výskok, reflexy,

šílený zápal – bojuje-li proti jinému než říšskému (včetně Kislevu a parohatých lovců) nebo sigmaritskému gangu, přehazuje hody na zásah i v případě střelby, v případě výstřelu z trombónu přehazuje hody na zranění
mistr ládovač - pokud stráví dvě kola, aniž by se pohnul nebo vystřelil nebo jakkoliv bojoval, dokáže trombón znovu nabít

trombón, meč, puška, lehké brnění

kapitán Gert Freidstahl - Averlandský vojenský přidělenec

Nejvyšší velitel Averlandu.

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
4	5	5	3	4	2	4	3	9

pistolník, pohotový, přesný střelec, dvojitá střelba, nezlomný, výskok, úhyb na 4+, jazyk boje averlandská čest – gang kapitána Freidstahla si musí házet na útěk z boje, až když má vyřazenou třetinu modelů, může však utéct dříve

uznalý – pokud kpt Freidstahl někoho zasáhne a vyřadí střelbou a do 2“ od něj stál jiný hrdina jeho gangu, který na tento cíl rovněž střílel, kapitán bude tvrdit, že zasáhl a zabil šíp druhého hrdiny a tak si tento může připsat zkušenost za vyřazení, je-li takových hrdinů více, vyber si, kterému bod připišeš (vždy jen jednomu) meč, pár soubojovek, kuše, lehké brnění

rytíř Luis de Longeville - upír z rodu krvavých draků

Nejvyšší velitel nemrtvých, zejména pak krvavých draků, alternativní nejvyšší velitel bretonců

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
6	8	0	5	5	2	8	3	10

mistr meče, bojové reflexy, mistrovský úder, drtivý úder, riposta

žízeň po krvi – jakmile rytíř vyřadí soupeře, může jej přemoci žízeň po krvi, hod' k6, na 1 napadne nejbližší živý model ať vlastní nebo cizí – určí náhodně, pokud vlastní model jeho útok přežije, Luis de Longeville se opět zklidní a příští kolo reaguje normálně, napadení probíhá stále v těžce bojové fázi a upír takto může klidně pobít a vypít v jednom kole celý soupeřův gang – případně oba dva gangy, když to fakt padá

rytířská čest – je-li Luis s někým v souboji, je si jistý, že ho zvládne sám. Do souboje, kde bojuje Luis, se nesmí novým napadením přidat nikdo další z jeho gangu. Naopak osoby, které byly v souboji již dříve než Luis, mohou souboj bez postihu opustit, ne však v kole, kdy Luis napadal. Rytířská čest však rovněž nikdy nedovolí Luisovu gangu opustit boj dobrovolně, dokud není Luis vyřazen z boje.

plná plátová zbroj, meč, štít

Grušgor - orčí kuchař slavné pověsti

Nejvyšší velitel Orků.

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
4	4	4	4	4	4	4	4	8

nezlomný, drtivý úder, pohotový, úkrok, tvrdá hlava, hlavobij, chytřej plán

kuchař slavné pověsti – pokud by ležící Grušgor, měl být vyřazen, hod' na každého útočníka k6, na 4+ si vzpomene, jak mu chutnala grušgorova jídla a místo dobití pomůže kuchaři vstát – kuchař se postaví a ten, kdo mu pomohl, se umístí 1“ od něj.

dobrou chuť – zelenokožci v očekávání chutného jídla zcela ztrácejí svoji animozitu do 6“ od Grušgora

hák – kuchařský hák má Grušgor místo ruky, je však napevno přidělaný a nelze jej vyrazit, v případě, že padne kritický hod vyražená zbraň, hod' normálně, která by měla být vyražená a padne-li hák, nic se neděje

kuchařský hák, vařečka (= dýka a palice), kuše, lehké brnění, přilba

Durgrin Tvrdá Palice - trpasličí válečný náčelník

Nejvyšší velitel trpaslíků.

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
3	7	4	4	5	2	2	2	10

zvláště nezlomný (odečtete 1 od síly zásahu nablízko i při střelbě a zlepšete o 1 ochranu zbrojí), pistolník, hledač pokladů (na 4+ přidá po bitvě, kterou přežil, 1 poklad), vždy používá štít, zápasník, mistr krytu – každý, kdo napadá Dugrina má WS o 1 menší

trpasličím mechanikem upravená pistole, gromrilová trpasličí sekera, gromrilové celoplátové brnění (3+), přilba, velký štít (2+/3+)

Sádlo Ječmínek - půlčický dobrodruh

Není nejvyšším velitelem, může případně sloužit jako nejvyšší velitel říšským gangům.

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
4	3	7	3	3	3	4	2	9

dvojitá střelba, přesný střelec, ostříží zrak, výskok, prcek+úhyb (úhyb na 4+), horolezec, rychlý reflex, sprint, akrobat, nadšený střelec – pokud jeho střela někoho vyřadí, získává výstřel navíc, zloděj k pohledání – pokud je s někým v souboji nablízko (čemuž se občas nedokáže vyhnout) hází si každé svoje kolo k6, na 5+ ukradne soupeři jeden předmět, byť by jej držel v ruce. Tento předmět se po bitvě, pokud hobit přežije, ocitne ve skladišti hobitova gangu a soupeřící gang o něj přijde. Sádlo Ječmínek může ukrást libovolně předmětů. Ukradený předmět se určí náhodně, luk, přilba, meč, dýka, štít

otec Dominik - kněz Sigmarův

Nejvyšší velitel lovců čarodějnic.

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
4	5	4	4	4	2	5	3	9

dvojitá střelba, pohotový, ostříží zrak, přesný střelec, bojové šilenství, nezlomný, drtivý úder, zná všechny modlitby k Sigmarovi, pokud je u terénního prvku obsahujícího vodu může, pokud se nepohybuje a nebojuje nablízko (ale střilet smí) vyrobit každé kolo jednu lahvičku svčenené vody, může použít svčenou vodu v prvním kole souboje, jako se používají pistole.

Pochodeň, meč, kuše, písmo svaté, 2 lahvičky svčenené vody

Turiel Bílý Luk - elfí stopař

Nejvyšší velitel gangu dobrých elfů, zejména elfů stínu.

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
5	4	7	3	3	3	7	3	9

nevidaná střelba (3 střely za kolo), bojové reflexy, ostříží zrak, štěstí, hledač, výborný zrak, úhyb, výskok elfí luk, ithilmarový meč, elfí plášť,

Gustav "Smrad'och" Muller - Ostlandský stařešina

Nejvyšší velitel Ostlandu.

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
4	4	4	4	4	3	3	3	8

nezlomný, pistolník, mistr dvojhlavňovek (nabíjí dvojhlavňové zbraně stejně rychle jako jednohlavňové), lovec, drtivý úder, býčí napadení, zápach, narážky, nezastavitelný útok, netrpělivost – Smrad'och je netrpělivý a tak chce mít bitvu rychle za sebou a k rychlému ukončení nutí i soupeře, dokud je ve hře, musí si soupeř na útěk házet dva testy místo jednoho

pár dvouhlavňových pistolí, dvouhlavňová lovecká ručnice, sekera, dýka, lehké brnění, kvalitní střelný prach

Michail Lvovič Myškov - kupec z Erengradu

Nejvyšší velitel Kislevu.

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
4	5	4	4	4	3	3	3	9

rychlostřelba, pohotový, zvláště odolný (+1T proti střelbě), drtivý úder, nezlomný, smlouvání 3k6, hledač chaotitu, streetwise, moudré rady – kupec bitvě moc nerozumí, ale rozdává dobré rady, které pravé bojovníky v doslechu (6“) rozběsní, jejich WS klesá o 2 do minima 2, ale platí pro ně v případě souboje pravidla pro zbesilost, nemusí však napadat

kuše, gromrilová halapartna, těžké brnění, přílba



Artúras Zuokas - Ostermarcký sedlák

Nejvyšší velitel Ostermarky.

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
4	4	5	4	3	2	4	3	9

hledač chaotitu, rychlostřelba, úhyb, úkrok, výskok, mistr kladiva – dává mu s kladivem parýrování a šermíř, pohotový, přesný střelec, ostříží zrak, mistr kuše – může kombinovat dvojitou střelbu s pohybem, věrné zvíře – pes se nikdy o své vůli nevzdálí od Zuokase dále než na 6“,

dýka, kladivo, kuše, Prastaré rodové brnění (gromril, místo no AS kritických zranění zásahy jen snižují kvalitu zbroje o 1.), pes

Mongris Lovec Hlav - temný elf

Nejvyšší velitel temných elfů.

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
5	4	7	4	3	3	7	3	9

Mistr opakovací kuše (uraithen master), úhyb, bojové reflexy, výskok, protiútok, úžasná hbitost, Khainova divokost, výborný zrak, lovec hlav – za každou osobu zabitou Mongrisem získá gang navíc 6 zlatých odměny

dýka, darksteelový meč, dokonale vyladěná opakovací kuše (dostřel 30)

Alakudóza - královnina šampionka

Nejvyšší velitelka Amazonek.

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
4	5	4	4	4	2	5	3	8

ostříží zrak, přesný střelec, smrtící výstřel, hledač zdrojů, hledač cesty, bojové reflexy, výskok, úhyb, střelecký protiútok – je-li Alakudóza napadena, může si vystřelit na osobu, která ji napadá, výstřel má postih –1 na zásah, napadá-li Alakudózu v jednom kole více osob, výstřel míří na osobu, která se první pohne, pakliže již je Alakudóza v souboji nablízko a je napadána další osobou, protivýstřel rovněž nemá, kouzlo tance – při pohybu Alakudóza jako by tančila,

tento tanec pohne srdcem všech, kdo ji spatří, ti si v kontaktu nablízko musí hodit test na Ld vždy před soubojem a neuspějí-li ztrácejí všechny své útoky až na jeden, tanec nepůsobí na nemrtvé, ještěrce, oživené a skaveny, tanec navíc dává Alakudóze schopnost úkrok, vychloubání - Alakudóza je tak samolibá, že kdykoliv je střelbou někoho do 6" od ní někdo vyřazen, šampiónka okamžitě tvrdí, že je to jen její dílo a tedy případná zkušenost se připisuje Alakudóze (a efektivně propadá)

dýka, spár dávných, sluneční hůl, amulet měsíce

Smrtící Kvíkal - skavení zabiják

Nejvyšší velitel skavenů.

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
6	5	5	3	4	3	6	3	7

ostříží zrak, boj ocasem, běhání po zdi, proniknutí, zabiják – Kvíkal si nemusí házet při souboji nablízko na vyřazení a vždy automaticky vyřadí, hbitost stínu – kvíkal je hbitý jako stín, má automatický nemodifikovatelný hod 4+ proti zásahu střelbou i v boji nablízko, zabijácký grif - kvíkal ví, jak zabít, pakliže hodí na zásah i zranění 6, okamžitě zabíjí, pomohou případně amulet štěstí, úhyb, úkrok a jakýkoliv ward, ne brnění, znalost slabého místa – Kvíkal ví, kam udeřit, jeho soupeři mají T vždy nejvýše rovné Kvíkalově S+1.

tři meče, foukačka

Jean de Pouvreille – bretonský bludný rytíř

Nejvyšší velitel bretonců.

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
4	6	2	4	4	3	5	3	9

Trvalá ochrana paní z Jezera, bretonský rytíř specialista na boj s mečem, ctnost hrdinství, drtivý úder, hledač chaotitu, inspirující vůdce – všichni hrdinové do 6" od Jeana de Pouvreille mají rovněž ctnost hrdinství, chudý rytíř – veškeré Jeanovo bohatství představuje jeho výstroj a výzbroj, jeho rod zchudnul, hrad chátrá a Jean je zcela bez majetku a snaží se majetek na svých bojových výpravách získat, pokud napadá osobu, která má u sebe nějaký cílový předmět scénáře (chaotit, nepřivázanou truhličku, cennost, koláč,...), používá pravidla pro nenávist

Válečný oř, čabraka, dřevec, meč, štít, těžké brnění

Amini Techalotl – vynikající skinčí lovec

Alternativní nejvyšší velitel ještěrců

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
6	4	6	3	3	3	6	2	7

Infiltrace, jednotka s džunglí, rychlostřelba, přesný střelec, velký lovec, ostříží zrak, horolezec, bojové reflexy, zabiják netvorů (trpasličí vlastnost), nevidaná hbitost – pokud Amini Techalotl napadá, automaticky neguje veškeré bonusy prvního úderu, které by proti němu kdokoliv mohl použít se smutnou výjimkou orčího kouzla „My jít na věc“.

Požehnané znamená Huanchiho

požehnané znamená Tenukovo (+1 k BS a +1 k maximu BS) (již započítáno v profilu).

Meč, dýka, oštěpy, krátký luk, veškeré zbraně má poťené plazím jadem



Drumog - náčelník bestí a vyslanec chaosu

Nejvyšší velitel bestí a chaosových gangů.

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
5	5	0	4	5	1	5	3	8

Způsobuje strach, drtivý úder, nezastavitelný útok, nezlomný, zraňující útok, nenávidí lidi, rohatá hlava, výskok, reflexy, vlna chaosu – chaos se řídí zmatenými myšlenkami smrtelníků a vzniká z jejich tužeb a skrytých přání, které otáčejí a převrací, tuto sílu dokáže Drumog využít pro sebe, kdykoliv na něj někdo útočí tak, že by ho měl být zraněn, vezme chaos obavu útočníka z toho, že by mohl být jeho útok neúspěšný a přetvoří ji k Drumogovu prospěchu.

Kdykoliv obdrží Drumog zranění (tedy až po hodech na zranění a případných hodech na záchranu), hod' k6, na 4+ vlna chaosu Drumogovi pomohla a místo, aby ztratil život, život získá, do maxima určeného maximem pro gory (4), pokud Drumog neuspěje, život normálně ztrácí. Sražený ani omráčený Drumog vlnu chaosu využít nedokáže.

Dvě sekery, brnění chaosu

Berta Bestraufung - nejvyšší matka představená

Nejvyšší velitel sester sigmarových.

Pravidla viz standard.

Wulfstan Wolfsson – kněz Ulrikův

Alternativní nejvyšší velitel Middenheimu

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
4	6	4	4	4	3	4	3	9

Vlčí doprovod – Wulfstan Wolfsson má k dispozici vlka podle pravidel pro Ulrikova kněze, pro Wulfstana platí speciální pravidlo pro Ulrikova kněze nenávisť, bojové reflexy, drtivý úder, nezlomný, úkrok, zápasník, zná všechny modlitby k Ulrikovi

Plášť z bílého vlka, palcát, dýka, luk, písmo Ulrikovo

Marcus Gutland - císařský vyslanec

Nejvyšší velitel Reiklandu a alternativní nejvyšší velitel libovolného říšského gangu

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
4	4	5	4	4	2	4	3	9

Předtucha, lovec, pohotový, přesný střelec, pistolník, ostříží zrak, úhyb, úkrok, falešné signály (vlastnost ř. taktika), znalost bitvy (dovoluje přehodit všechny své testy na útěk z boje), taktické přesuny – v každém soupeřově kole může dát Marcus dvěma svým bojovníkům, kterým může z hlediska velící vzdálenosti velet, rozkaz k přesunu až o 2“, tento přesun může probíhat ve kterékoliv fázi soupeřova tahu, jako reakce na právě probíhající soupeřovu akci, může tedy uhnout nebo ustoupit před napadením, nebo se schovat před letící střelou. Nelze se však schovat před již probíhajícím napadením, pouze ustoupit mimo jeho dosah nebo se naopak přesunout do dráhy napadajícího a skočit do napadení, pomalé rozhodování – přesto, že je brilantním taktikem, je jeho rozhodování poněkud pomalé, jeho morálku lze na test na útěk z boje použít nejvýše každé druhé kolo

Meč, dýka, gromrilové brnění, štít, soubojová pistole, puška s dalekohledem (dostřel 30, dalekohled), kvalitní střelný prach

Daniel Angstman – velitel císařské jízdní hlídky

Alternativní nejvyšší velitel říšských gangů

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
4	4	4	4	3	3	3	3	9

Mistrný střelec, bravurní jezdec, dvojitá střelba, drtivý úder, nezlomný, jazyk boje, velitel kavalérie, mistr jízdního boje, jezdecký útok, úskok, využití pozice, náskok, ochránce – Daniel má ochránářský komplex vůči svým svěřencům, pokud může, musí vždy skočit do napadení libovolného člena svého gangu, pokud je do 6“ od něj někdo vyřazen, musí, pokud podle pravidel může, okamžitě napadnout toho, kdo jej vyřadil, v takové chvíli si počítá pravidla pro nenávisť, je-li více vyřazených, může si vybrat, koho napadne

Kuše, jezdecké kladivo, těžké brnění, tři pochodně, dokonale vycvičený válečný oř (nikdy se nesplaší), čabraka,

Naina Kislevna – carevnina osobní špionka a ledová mágyně

Alternativní nejvyšší velitelka Kislevu

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
4	3	4	4	4	2	4	3	9

Infiltrace, čarodějnictví, ovládá všechna kouzla ledové magie (viz Kislevský ledový mág - žoldněř), vrhačka nožů, ostříží zrak, úhyb, úkrok, útok ze zálohy (schopnost říšského vraha)

Ledový meč (síla+1), štít, ledové brnění (těžké brnění, nezpomaluje se štítem), ledové vrhací nože (zraňují se silu +1)

Bernardo Pizzikato – tileánský dobrodruh

Alternativní velitel všech gangů, které mohou najmout tileánského kušínika

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
4	4	6	3	4	3	4	2	9

Pevné ruce, přesná muška, ostříží zrak, dvojitá střelba, šermíř, zraňující útok, mistr souboje, dobrodruhovost štěstí – má úhyb a úkrok obojí na 4+, znalost pokladů – při házení na vydělek můžete za Bernarda (pokud přečkal bitvu) hodit jednu kostku navíc, tato kostka může být použita jen k sestavování k-tic a Bernardo ji může o +/-1 přetočit

Kuše, lehké brnění, dýka, meč, králičí pacička

Bohagande Newe-quchu – kněz Dávných a vyslanec lorda Mazdamundiho

Alternativní nejvyšší velitel ještěrců

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
6	3	5	4	3	3	6	2	8

čarodějnictví, ovládá všechna kouzla ještěří magie, úhyb, výskok, bojové reflexy, konzervativní – Newe-quchu je extrémně konzervativní, má-li gang jakoukoliv zbraň, která není ve standardní výbavě gangu ani není lustrijským artefaktem, pokud je kněz v bitvě, nemůže je použít

Požehnané znamení Dávných

Krátký luk, kostěná prilba, meč, opeřený plášť (jako elfí plášť), amulet štěstí, diadém moci (v kole, kdy Newe-quchu nekouzlí, si může do diadému uložit zásobu své magické moci, tu pak může v jiném kole využít a může se tak efektivně pokusit o dvě kouzla v tomto kole. Maximálně může být v diadému uložena moc na jedno kouzlo.)

Tobias Mählman – profesor Altdorfské univerzity

Alternativní nejvyšší velitel lidských gangů, kterým nevadí čaroděj, ale které nejsou spojené s chaosem

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
4	3	3	3	4	3	6	2	9

Smlouvání, hledač pokladů, znalost poměrů, magické nadání, zaměření mysli, písař, čarodějnictví, ovládá tato kouzla nižší magie: Schemtek, Cimmerian, úhyb, výskok, pistolník, ostříží zrak, přesný střelec

Profesor – pokud je profesor do 2“ od jakéhokoliv terénního prvku, existuje šance, že tam spatří něco zajímavého, hodíte na profesorovu morálku. Pakliže morálku nehodí, přesune se k terénnímu prvku a zahájí výklad. Profesor je zvyklý na rozlehlé posluchárny Altdorfské univerzity a jeho výklad je zřetelně slyšet do 6“. Všechny osoby v dosahu si musí hodit na morálku, pokud ji nehodí, nemohou až do skončení profesora výkladu počátkem příštího kola jeho hráče nic dělat. Profesorův gang profesora již zná a tak hází morálku s +2. Výklad neovlivní zvířata ani stupidní modely. Profesor může výklad zahájit i dobrovolně.

Lopatka, dýka, 2 samostřily, léčivé byliny

Luthor Harkon – šílený upír a jediný vládce upířího pobřeží

Nejvyšší velitel upířího pobřeží

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
6	7	6	5	5	3	8	4	9

Šermíř, sprint, výskok, způsobuje strach, pistolník, mistr souboje, Magická prázdnota – upír při experimentu, který jej stál rozum, získal nejen neschopnost sám kouzlit, ale i schopnost pokazit jakékoliv kouzlo, které by se jej mohlo dotknout. Kdykoliv kdokoliv v Harkonově přítomnosti sesílá úspěšně kouzlo, hází i Harkon 2k6, hodí-li alespoň stejně jako ten, kdo kouzlo sesílal, kouzlo nevyjde. Rozštěp osobnosti – Luthor trpí rozštěpenou osobností, na počátku každého kola Upířího pobřeží a kdykoliv je Luthor zraněn, hodí k6 jaký rys Luthorovy osobnosti převládne 1-3 - boj osobností probíhá a upír je ve zdánlivém klidu, házej normálně na jeho morálku, jak by trpěl stupiditou, 4 – šílený – zuřivá bestie vypluje z hlubin Luthorovy osobnosti a upír získává bojové šílenství 5 – zlý – vrchu nabude základní Luthorova osobnost, ačkoliv veskrze zlý, může Luthor tentokrát jednat normálně 6 – nebezpečný – z hlubin zmatku vypluje šílená spalující nenávisť, upír pro toto kolo následuje pravidla pro nenávisť. Pud sebezáchovy – Luthor i ve svém šílenství má jistý pud sebezáchovy, ve chvíli, když mu zbývá poslední život, získává automaticky schopnost regenerace a vrchu trvale nabude jeho základní osobnost jako by hodil na rozštěp 5.

Meč, pár pistolí

Ezechiel Flurman (Azagoth) – šampion chaosu neděleného

Nejvyšší velitel posedlých a alternativně ostatních chaosových gangů

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
4	6	3	4	4	3	3	3	9

Drtivý úder, nezlomný, imunní na veškerou magii a modlitby vyjma sigmaritských, nenávidí všechny, úhyb, úkrok, způsobuje strach, škorpióni ocas, černá krev, tak moc ho to nebaví – Azagotha nepodstatně šarvátky vlastně nebaví a touží po jiných věcech, jeho morálka může být použita pro velení jen, když před hodem na morálku hodíte 4+, jinak musíte použít morálku normálního velitele a to i pro testy na útěk z boje (pokud by měl velet více modelům, házíte v každém kole jen jednou, jestli ho to baví či nebaví)

Brnění chaosu, chaosová sekera, štít

Bezarl – démon a Bel'akorův oblíbenec

Alternativní nejvyšší velitel chaosových gangů

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
4	6	0	5	5	3	5	5	9

Létá (12“) (létání viz Saikoro-do pravidla pro temný let oni), čarodějnictví, ovládá magii chaosu - každé kolo určí náhodně, které kouzlo z magie chaosu se může pokusit seslat, velký cíl, plamenný útok – každé zranění způsobené démonem po všech případných hodech na záchranu (ward save) způsobí dvě zranění

Meč chaosu (+1S ruší veškeré AS, kromě sigmaritského brnění spravedlnosti), démonická zbroj 4+

Hurlagul – miláček otce Nurgla a prokletý klaun

Nejvyšší velitel karnevalu chaosu

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
3	4	4	4	5	5	2	3	9

Mouchy, nafouklý hnus (zpracováno v profilu), znamení Nurglovo (zpracováno v profilu), odporný (způsobuje strach), proud zkázy, akrobat, úhyb, sprint, skok, klaunovy vtípky – každý klaunův soupeř, který je s ním právě v souboji nablízko, získává -1 k hodu na zásah, všichni jejich soupeři naopak +1

Lehké brnění, pistole, kladivo, dýka, štít

mistr Jodiell – starý vůdce řádu kouzelníků Djed'hi

Alternativní nejvyšší velitel vznešených elfů

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
5	5	4	3	3	3	9	2	9

Čarodějnictví, nejvyšší mistr magie Djed'hi (ovládá všechna kouzla magie Djed'hi s +1 k hodů na seslání), odolný na magii (fey), štěstí, zaměření mysli, magická dovednost (magical aptitude), ovládnutí kouzla, přenos mysli – mistr Jodiel umí svou mysl přenést do libovolného těla a využít tak krátkodobě jeho schopnosti, jeho čest mu však nedovoluje dělat to nepřátelům, pokud Jodiel celé kolo nic nedělá, může místo něj hrát libovolný jiný člen gangu, který tak efektivně hraje dvakrát. Po odehrání celého kola odehraje ještě jedno kolo zvoleným modelem, tento model musí být elf a člen gangu. V novém kole proběhnou všechny fáze, ale pouze pro tuto osobu a jejího případného soupeře v boji nablízko. elfí plášť, čarodějná hůl

Další postavy mohou být doplněné a to i „on demand“.

Další postavy navržené, ale dosud nedotvořené.

Kladivo – proslulý zápasník

Nejvyšší velitel zápasníků

Tabulka ktic a popis artefaktů v Tenuktitlanu verze 4.0.1

Tabulka k-tic

Zvláštní pravidlo - muzeum: Pokud máte u sebe 3 a více různých speciálních lustrijských předmětů, můžete si otevřít muzeum. To vám vynáší k6 zlatých, máte-li takových předmětů 6 různých 2k6 zlatých, 9 a více 3k6 zlatých. Předměty z muzea můžete nosit do bitvy, pokud to má smysl. Tentýž předmět můžete mít v muzeu i víckrát, vždy se počítá za zvláštní předmět. Předměty do muzea: obřadní sekera (11), kamenný palcát (22), stegadoní brnění (33), obětní dýka (66), lustrijská váza (555), zlatem vykládané brnění (1111), opeřený plášť (3333), skinčí šperky (4444), jadeitová soška (33333), vejce (666666), libovolný artefakt

11 - obřadní sekera - zdobená obřadní sekera stojí 10 zl a může být prodána za polovinu této částky. Frajeří ji mohou rovněž používat jako sekeru.

22 - kamenný palcát - prodáš jej sběratelům za k6 zlatých nebo tuto historickou památku může někdo z tvých bojovníků použít jako palcát

33 - brnění ze stegadoních kostí - toto zvláště těžké brnění váží tolik, že je může nosit jen osoba se silou 4 a více a pokud nemá vlastnost silák, zpomaluje svého nositele o 1. Brnění je speciálním předmětem a může je nosit kdokoliv z hrdinů, kdo splňuje výše zmíněné podmínky. Brnění je tak těžké, že zpomaluje o 1 i jezdce na koni či jiném jízdním zvířeti. Brnění chrání jako těžké brnění a prilba. Toto těžké brnění žádný ze sběratelů nekoupí, protože by ho nedokázal odnést.

44 - domorodý šaman - při příští průzkumné fázi hod'te o kostku více a na konec jednu vyřad'te. Skaveni však místo toho šamana prodají jako otroka. Chaosové gangy (posedlí, bestie, karneval,...) šamana obětují bohům chaosu a získají tak 1 bod zkušenosti pro svého kouzličího hrdinu. Nemrtvé gangy jej využijí jako novou zombii nebo kostlivce.

55 - opuštěné tábořiště - hod'te k6 1-2 mapa Tenuktitlanských ruin, 3-4 2k6 zlatých, 5-6 - zdobený meč a dýka (původem ze starého světa)

66 - obětní dýka - lze prodat za k6 zlatých nebo využít jako dýka. Tato dýka vzbuzuje strach ve skavenech.

111 - domorodá vesnice - v domorodé vsi naleznete několik soudků proslavených lustrijských vín. Pokud uspějete v testu na morálku velitele, získáte jeho prodejem 4d6 zlatých, sídlíte-li v hospodě pak 6k6. Neuspějete-li, tak váš gang soudky vypije a zbytek prodá za k6 zlatých. Sigmaritské gangy (sestry, lovci, blouznivci,...) v testu automaticky uspějí.

222 - zbloudilá výprava - našli jste zbytky zbloudilé předchozí expedice, za to, že je dopravíte do přístavu, vám dají 2d6 zlatých a navíc se jeden z nich k vám přidá jako pomocník do libovolné vaší pomocnické skupiny, můžete takto započít i skupinu novou, platí pro všechny gangy. Tímto způsobem se nemůže přidat pomocník, který je velkým modelem nebo který je podtypu zvíře

333 - osamělý bojovník - osamělý cizinec se k vám ochotně a zdarma přidá. Pro příští bitvu si můžete zdarma najmout některého z vám dostupných žoldnéřů.

444 - lovecká stanice - z vybavení si můžete vzít jeden předmět. hod'te k6. 1 - krátký luk, 2 - luk, 3 - dlouhý luk, 4 - kuše, 5 - samostřil, 6 - lovecké šípy

555 - trosky pirátské lodi - hod'te si k6, co moře vyplavilo



1- k3 dýk, 2 - lustrijská váza, kterou můžete prodat za k6 zlatých, 3 - k3 mečů, 4 - jeden poklad, 5 - trombón, 6 - k3 halaparten

666 - zbytky skinčí osady - naleznete předměty za 2k6 zlatých

1111 - zlatem vykládané brnění - můžete použít jako lehké brnění nebo prodat za 4k6 zlatých a pochopitelně se jedná i o vhodný exemplář do muzea.

2222 - mrtvý skink - u těla padlého skinčího bojovníka naleznete d3 dávek temné sněti a krátký luk

3333 - opeřený plášť - dává +1 k hodů na brnění a +1 k hodů na hledání vzácných předmětů. Je jej možné prodat sběratelům za 3k6 zlatých.

4444 - skinčí dílna - v opuštěné skinčí dílně naleznete šperky za k6 * 5 zlatých, případně si je můžete nechat, počítají se jako 2 různé předměty do muzea a nosíte-li je, získáváte +1 k hodů na hledání vzácných předmětů. Najdete-li více takových dílen, považují se šperky vždy za různé od předchozích.

5555 - opuštěná hlídková stanice - zbytek po jednom z neúspěšných kolonizačních pokusů, hod'te k6, co zde naleznete. 1 - zápisník dá vašim hrdinům k3 zkušenosti, 2 - soubojová pistole, 3 - pár pistolí, 4 - puška, 5 - k3 obouručních mečů, 6 - pár soubojových pistolí

6666 - vchod do tunelu - v příští bitvě můžete nasadit až 3 modely normální velikosti podle pravidel pro infiltraci. Vlastníte-li pyramidový chrám, schopnosti se kumulují a můžete tak umístit až 5 modelů.

11111 - hvězdná věž - na stropě věže je z drahokamů sestaven obraz hvězdné oblohy, drahokamy vyloupáte a prodáte za k6 *10 zlatých.

22222 - zápisky ztracené výpravy profesora Horsta Futchmana - jeden z vašich hrdinů získává studiem zápisníku přístup k akademickým schopnostem

33333 - balvanová past - hrdina vylupující dávný chrám spustil past připravenou na takové. Pokud hrdina nechce, nemusí chrám vůbec prohledávat, pak je to sice bez nebezpečí, ale zase nedostane nic. Musí utéct obrovskému balvanu, který se na něj valí. Hod'te k6 a porovnejte s hodnotou pro pohyb. Pokud hodí méně, pasti unikl. Hrdina s dovedností sprint hází dvěma kostkami a může si vybrat. Hod 6 je vždy neúspěch. Hrdina, který neuspěje se musí hodit 3* na tabulce vážných zranění. Pokud přežije, získá jadeitovou sošku, kterou může dát do muzea nebo prodat za 50 zlatých.

44444 - bludiště - jeden z hrdinů může vstoupit do bludiště, nalezne artefakt a zabloudí, hod'te k6 - 6 - zachránil se, jinak vynechá bitvu a hod'te znovu k6 - 5+ zachránil se, jinak vynechá další bitvu a hod'te znovu k6, 4+ zachránil se, jinak vynechá další bitvu a hod'te znovu k6 3+ zachránil se, jinak bídně hyne. Artefakt získáte jen jestli (a až) hrdina z bludiště vybloudí. Má-li hrdina alespoň jednu akademickou dovednost, má +1 k hodů na bloudění.

55555 - ještěří hnízdo - vámi vybraný hrdina musí bojovat s deinoraptorem. Ten automaticky získává iniciativu a útočí. Pokud jej hrdina porazí, hod'te si u zvířete normálně na smrt jako u pomocníka, přežije-li, uzná jej zvířete za vůdce smečky a přidá se k němu podobně jako pes. Navíc získá +1 zkušenost za boj a další +k3 zk k rozdělení mezi hrdiny, pokud ještěr zemře. Profil ještěra 8,3,0,4,4,1,5,2,6.

66666 - skryté dveře - při dalších průzkumech můžete přehodit jednu kostku. Pokud naleznete další skryté dveře, další bonus nepřidávají.

111111 - jezírko vědění - jeden z vašich hrdinů může pohlédnout do jezírka a spatřit netušené hlubiny vědění. Hrdina získá k6 bodů zkušenosti, přístup k akademickým dovednostem a pokud již ovládá nějakou magii nebo se naučí dovednost tajemství kouzel i automaticky přístup ke kouzlům nižší magie. Hrdina však rovněž získá vidění budoucnosti, které se projeví obdobně jako staré bojové zranění a pokud mu někdy v budoucnu padne na tabulce vážných zranění šílenství, získá automaticky stupiditu, neboť tak se projeví jeho váhavost a přehnaná opatrnost.

222222 - zlatý poklad, hod'te kostkou, co obsahuje k6*5 zlatých automaticky, k3 pokladů na 4+, svatá relikvie na 5+, těžké brnění na 5+, k3 drahokamů po 10 zl. na 4+, elfí plášť na 5+, písmo svaté nebo knihu kouzel na 5+, artefakt na 5+.

333333 - chrám zázraků - v ruinách prastarého chrámu můžete najít ledacos. Získáte k6 zkušeností pro vaše hrdiny, 10k6 zlatých, 2 poklady a k6 různých lustrijských předmětů získaných při hození dvojic nebo trojic dle vašeho výběru (viz seznam na začátku).

444444 - sauí zápasiště - můžete nastoupit do arény proti vámi vybranému protivníkovi, pokud zvítězíte, získáte patřičnou odměnu. Plaz džungle - získáte 1 exp a 5 zlatých, skinčí válečník se dvěma palicemi - 1 exp a 10 zlatých, deinoraptor podle 55555 - 2 expy a 15 zlatých, sauí válečník - meč, predatoří štít - 2 expy a 20 zlatých, sauí šampion -

W2, A2, Tenuk, Quetzl, meč, predatoří štít - 3 expy a 30 zlatých navíc získáte možnost cvičit silové dovednosti, pokud je dosud nemá.

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. Zlé gangy naopak mají možnost získat stína průzkumníka. Tento elf se stane vašim pomocníkem a není třeba mu nikdy platit. Navíc získáte něco z toho, co elf na svých cestách nalezl. 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 s 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 nalezl na cestách.



666666 - vejce - toto podivné vejce můžete prodat sběrateli za 2k6*10 zlatých nebo si nechat v museu jako 3 předměty.

Mocné artefakty

Pakliže model s artefaktem je v bitvě vyřazen, získává artefakt vítěz bitvy.

V pokladu u scénáře boj o poklad je na 6+ artefakt, je-li ještě nějaký k dispozici.

Artefakt určete hodem k6.

V Lustrii ještěří lid hlídá velké množství podivuhodných artefaktů, protože však jich většina byla z okolí Tenuktitlanu již dávno odstraněna, můžete s v průběhu kampaně setkat pouze s těmito exempláři:

- 1) **Astrolabium** - tato unikátní věštecká pomůcka dovoluje lépe naplánovat místo střetnutí. Kdykoliv gang s astrolabiem bojuje, vždy se určuje o jeden scénář více a gang s astrolabiem určuje, který ze scénářů se bude hrát. V případě, že soupeři padne výběr scénáře, soupeř zvolí scénář, pak se kostkami určí scénář za astrolabium a gang s astrolabiem volí. Vždy se však hází na stejné tabulce scénářů.
- 2) **Štít temného zapomnění** - v boji se používá jako štít, pokud je úspěšný hod na brnění, útočník ztrácí v příštím kole jeden útok do minima jednoho. Navíc pokud model se štítem hodí úspěšně hod na záchranu brněním proti všem ranám, které jej v tomto kole mohly zasáhnout, minimálně však alespoň jedné, může ihned utéci ze souboje o 2d6 palců přímým směrem bez jakéhokoliv postihu.
- 3) **Posvátná deska Tenukova** - dovoluje seslat požehnání Tenukovo - kouzlo s obtížností 8, které zvedne WS nebo BS libovolného modelu do 6“ od sesílajícího o 1. Kouzlo lze seslat v jedné chvíli jen na jednu osobu, pokusí-li se je seslat na další osobu, na první osobě mizí. Kouzlo mizí rovněž, když je cíl sražen nebo omráčen nebo když je sražen nebo omráčen model s deskou.
- 4) **Dýka rekonverze životní síly** - tato podivuhodná zbraň se bude nejvíce hodit osobám s více životy. Pokud tedy někdo zasáhne a zraní, sám jeden dříve ztracený život získá. Pokud oběť uspěje v hodů na brnění, život neztrácí.
- 5) **Amulet přesného zásahu** - funguje ve spojení s libovolnou zbraní - pokud by majitel o příslušnou zbraň přišel, přijde i o amulet, vždy před bitvou je třeba určit, která zbraň je amuletem ovlivněna. Ale přidělení amuletu na zbraň je natolik náročné, že zbraň není možné měnit v průběhu bitvy. Tato zbraň má +1 k hodů na vyřazení. Výhoda je kumulativní s loveckými šípy nebo se strike to injure.
- 6) **Nulifikátor** - tento artefakt dělá nic - při každém souboji zcela neguje jednu dovednost jednoho soupeře nebo zvláštní schopnost libovolné jeho zbraně
- 7) **Mapa tesaná do kamene** - tento artefakt je speciální, je jich efektivně nekonečně, a můžete jich mít, kolik chcete. Předmět zůstává v táboře a je vám k něčemu jen, když tam máte kartografa. Každá mapa tesaná do kamene vám dává jednu kostku navíc při hledání po bitvě. Tyto kostky se však nepočítají do součtu, ale jen pro vytváření k-tic. Neplatí na ně limit šesti kostek na jeden průzkum. Protože předmět zůstává v táboře, nezískává jej po vyhraném boji soupeř. Tento artefakt vstupuje do hry až když je jeden nebo více z ostatních artefaktů získán.

Popis zvláštních scénářů Tenuktitlanu verze 4.0.2

Scénáře

- 2 výběr scénáře
- 3 ochrana expedice
- 4 šípové žáby
- 5 obrana tábora - scénář je určen místem tábora
- 6 prorážení
- 7 šarvátka
- 8 scénář určený místem
- 9 scénář určený gangem
- 10 scénář určený místem
- 11 scénář určený gangem
- 12 výběr scénáře

Hráči se pravidelně střídají v tom, zda jsou takzvaně aktivní či pasivní. Gang aktivního hráče určuje scénáře 9 a 11 sídlo pasivního gangu určuje scénáře. 5, 8 a 10 Pakliže pasivní hráč nemá sídlo, určí místo u scénářů 5, 8 a 10 náhodně z neobsazených míst.

Většina scénářů je v přehledu scénářů na Valdore, pouze u některých zde uvádím upřesnění specifická pro tuto kampaň. A uvádím zde stručný popis unikátních cílových scénářů.

Gorkova socha

Hraje se podle popisu tohoto scénáře z Valdory ne podle vítězného scénáře v kolonizaci 2. Odměna k6*5 zlatých.

Zastavte nekromata

Odměna k6*5 zlatých pro každého za vítězství.

Lov vlků plus

Myšinkova varianta lovu vlků – u vlků je třeba normálně házet na vyřazení, další vlci přijdou maximálně jednou, za vlky stále není zkušenost

Gubbinz

Hrají se tak, že od šestého kola hráči hází k6 a na 6 hra končí, jinak se hraje dále podobně jako u pokladu, testy na útěk se však skládají normálně.

Obchody na náměstí

Nejedná se o obchody, ale o domorodé skladiště. Změna obsahu bedýnek pro reality Lustrie:

1. nic
2. starodávný svitek – 1zk pro libovolného hrdinu
3. zásoby potravin – pro prodej chaotitu je vás o kategorii méně
4. rostlinné jedy – hodťe dále k6 1-3 1 dávka temné sněti, 4-6 jedna dávka černého lotosu
5. d3+1 seker
6. d3 šperků po 10 zlatých za kus nebo jako exponáty do muzea

scénáře záchrany:

zachraňte hrdinu

mrchožroutům na pospas

hlídač vězňů

nikoho neopustíme

karavana s otroky

popisy scénářů jsou na Valdoře

cílové scénáře:

Cílový scénář nemůže skončit remízou – pakliže by výsledky scénáře měly vést k remíze, tak proběhne souboj nejvyšších velitelů, velitelé se postaví v nepřehledném terénu 2' od sebe a sehraji vlastní minihru, kdo první umře, prohrál.

sláva:

pavouci (viz kampaň kolonizace 2)

coldoní hnízdiště – pravidla jako u pavouků, přítomni jsou deinoraptoři v počtu 8, statistiky viz hod 55555 na tabulce k-tic, odměna d3*5 zlatých za jednoho cold ona, vyhrává ten, kdo neodrutoval, tedy nestačí mít většinu deinoraptorů

lov na netvora (netvorem je mladý Carnosaur) – mladý carnosaur – 630555335 – strach, 5+ šupiny, nebude prchat, lebka z oceli, poražen ale nezlomen, predátor – každý jeho zásah působí d3 zranění, zuřivost – pokud mu zbývá poslední život, propadá záchvatu zuřivosti, postupuj jako by měl bojové šílenství

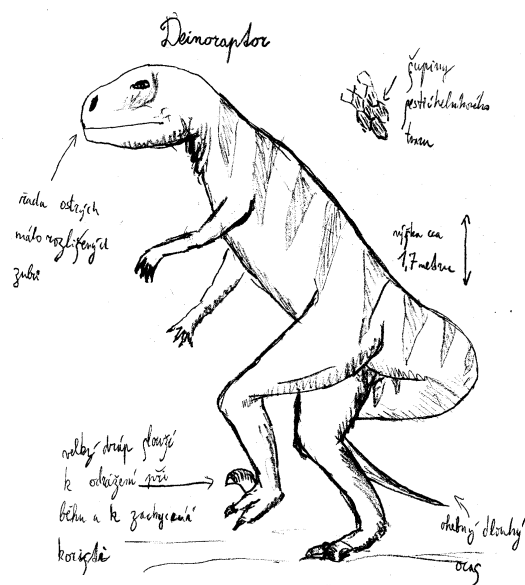
gorkova mohyla – ve středu je mohyla s gorkovou sochou na vrcholu, Gorkova socha ovlivňuje každého tak, že musí napadat a navíc svého soupeře nenávidí, nicméně rovněž mohyla blokuje pohled z jedné strany hracího pole na druhou, model, který dorazí ke Gorkově soše může: a) zbavit se jejího vlivu, b) seslat kouzlo Gorkova moc – určí bod, pak hod' artillery a směrovou kostkou a do toho místa umístí malý templát, gorkova moc zasáhne každého pod templátem a každého částečně pod templátem na 4+ jedním zásahem silou 4. Kouzlo lze seslat právě jednou za kolo. Expy navíc a odměna jakou u scénáře Gorkova socha z kolonizace 2.

trolí most – (scénář je na Valdoře)

strážce džungle (kroxigor) – v centru je kroxigor 640553138, 3+AS, obouruční zbraň, vaším cílem je ho porazit. Kroxigor má automaticky schopnosti silák. Stojí ve svatyni se síťovanými okny, okny vidí ven, ale nedá se dovnitř střílet, jakmile bude moci, vyběhne ze svatyně, rozrazí okno a zaútočí. Pakliže toho, na koho zaútočil, srazí, omráčí nebo vyřadí a v dosahu zbytku jeho pohybu je další model, přesune se k němu a rovněž zaútočí. Kroxigor má proti střelám nemodifikovatelný 3+ save, je imunní na kouzla. Zvítězí strana, která poslední odroutuje poté, co je zabit kroxigor. Odměna je 10*d3 zlatých za zabití kroxigora a 10*d3 zlatých za výhru.

bohatství:

ukrytý poklad plus – ve hře jsou tři poklady, ne



jeden, nachází se na 11-12. Každá strana může získat truhlu. Boj končí vynesemím všech pokladů, kdo jich vynesel více, zvítězil.

karavana – dle naší varianty viz Valdora

obrana naleziště (varianta) – v nalezišti, přesně ve středu stolu, je navíc kniha nižší magie na pultíku, nedá se odnést, ale hrdina, který se jí dotýká, může každé kolo seslat jedno náhodně určené kolo nižší magie se základní obtížností

gubbinz II – od počátku šestého kola se před tahem každého hráče hází na konec střetnutí, padne-li 6, boj končí, dále se normálně hází testy na útěk z boje, peníze, a to 2d6 se získají za každý gubbin včetně posvátného.

obsad'te vrch – klasika, odměna d6*10 za vítězství.

hadí jáma – (scénář je na Valdoře)

čest:

zlikviduj hlídaného – do scénáře nastupují oba nejvyšší velitelé, cílem je vyřadit soupeřova nejvyššího velitele nebo obrátit soupeře na útěk, Odměna 10*d6 za vítězství. (jedná se o osobní záležitost s nejvyššími veliteli)

nekromant plus – nekromant má charakteristiky 444342417, umí všechna kouzla nekromancie, umí mistrovské čarodějnictví, které mu snižuje obtížnost kouzel o 2 místo o 1. Odměna 10*d6 pro vítěze.

vypalte skladiště – jako vypalování hospody, odměna pro vítěze 10d6 zlatých.

wanted – Valdora, odměna 10d6 za vítězství

obelisk – s minotaurem (viz Valdora)

desperados – kromě hráčů se na hrací ploše pohybují 4 hledaní zločinci = náhodně vylosování nejvyšší velitelé, vybraní z následujícího seznamu a to bez ohledu na to, zda někdo tohoto velitele používá, je to zkrátka jiná postava se stejnými parametry (Krokodýl, Jean de Pouvreville, Azagoth, Bezaral, Smrtící Kvíkal, Luis de Longeville, Durgrin Tvrdá Palice, Drumog, Wulfstan Wolfsson, Luthor Harkon, Hurlagul), cílem je vyřadit co nejvíce zločinců a pak obrátit soupeře na útěk, vyhrává ten, kdo vyřadil více zločinců a obrátil soupeře na útěk, pakliže někdo vyřadí méně zločinců a pak obrátí soupeře na útěk, boj končí remízou. Zločinci se drží v 1' oblasti ve středu stolu a mohou-li, střílí odtud na každého, koho vidí, zaútočí, když někdo vstoupí do oblasti, pokud na nestřeleckého desperáta někdo střílí, ukryje se a pokusí se přesunout se ke střelci. Pokud je to možné, snaží se desperáti útočit dva na každý gang. Odměna 5d6 za každého desperáta tomu, kdo ho vyřadil.

Smišené scénáře:

staré ruiny (sláva a bohatství) – normální stůl, ve středu staré ruiny na ploše cca 12x12 palců, v přesném středu stolu je poklad. Staré ruiny představuje bludiště cestiček 1" širokých, nemohou tam velké modely ani jezdcí, zóna je zastřešená a tedy se zvenku nedá dovnitř střílet. Dovnitř ruin, ven z nich ani v jejich rámci se nedá pohybovat žádným pohybovým kouzlem. V celých ruinách se model pohybuje pouze poloviční rychlostí, nelze využít dovednost skok. S pokladem se v ruinách pohybuje jako s chaotitem, mimo ně jako s pokladem. Kdo vynesel poklad svou stranou stolu ven, nebo ten, jehož soupeř nehodí test na útěk z boje, vítězí. Hrdina, který se první dotkne pokladu, získává 2 body zkušenosti.

záležitost cti (čest a sláva) – Ve středu stolu vyznačte 4 čtverce o velikosti 12" postavené nakoso se společným rohem uprostřed. Stůl včetně čtverců je pokryt normálním terénem. Hra končí, když někdo má v držení na konci soupeřova kole tři čtverce tak, že ve všech má více stojících modelů než soupeř. Hody na ústup z boje se nehází, lze však ustoupit dobrovolně. Podmínky vítězství platí od skončení třetího kola hry. Za každý čtverec, který máte na konci hry v držení, získáváte 1 poklad.

šťastný mizera (čest a bohatství) – jeden člen gangu bohatství (ne nejvyšší velitel) získal „Amulet totálního štěstí“, přiděl jej tajně jednomu svému modelu. Soupeři chtějí amulet získat. Model s amuletem může přehodit v každém svém kole jeden svůj hod a v soupeřově kole všechny hody na brnění, ale moc amuletu využívat nemusí. Gang cti vyhraje, když vyřadí model s amuletem nebo obrátí soupeře na útěk, gang bohatství vyhraje, když obrátí soupeře na útěk. Amulet, jakožto nebezpečný předmět, je od vítězného gangu nekompromisně vykoupěn za 10k6 zlatých.

jeskyně netvorů (sláva, čest a bohatství) – Ve středu stolu je označený kruhový prostor o poloměru 16 palců jako jeskyně. Z obou bočních stran do jeskyně vede vchod 3" široký. V jeskyni mohou terén tvořit skály a kameny. Zvenku nelze do jeskyně střílet jinudy než vchodem. V jeskyni se nachází k3+2 drahokamy a zároveň tam sídlí trojice Spinonychů (630542325, způsobuje strach, velký cíl, šupinatá kůže 5+, zuřivý (viz 100+1 ještěrka – Itza)), drahokamy může hledat každý model, který právě nebojuje a na 4+ jeden nalezne, drahokam odpovídá jednomu chaotitu. Spinonychové napadají modely, které vstoupí do jeskyně, vždy však nejvýše 1 Spinonychus na model. Podle pravidla zuřivý se mohou spinonychové poprat. Za vyřazení Spinonycha jsou 2zk pro hrdiny, 1 pro pomocníky, za držení drahokamu na konci bitvy je 1 zkušenost jako u chaotitu. Vyhrává ten, kdo poslední zůstane na stole, pokud získal alespoň 1 zk za chaotit nebo Spinonycha, nezískal-li vítězí jeho soupeř.