Kolonizace 3 – mrtvá země

Již dlouho není jasné, kde vlastně končí Stirland a začíná Sylvánie a naopak. Proto se nyní odpovědné osoby mající na starosti chod říše rozhodli tento stav zlepšit ve prospěch říše, určit novou hranici a na ní vybudovat silné a chráněné osady, které by zabránili přívalu nemrtvých a umožnili Stirlandské části země vzkvétat. A jak už to tak bývá, lákají různé bandy dobrodruhů a pochybných existencí, aby se za mrzký peníz pokusili na hranici uchytit a zajiš´tovali obranu proti nepřátelm říše.

Alternativní pravidla

Hraje se podle aktuálních úprav na fóru

Žoldnéři

1. žoldáci mohou v této kampani postupovat výše. Tedy při postupu 10+ se může žoldák stát členem gangu a platí se mu o 15 zlatých méně (nicméně se nadále již nepočítá jako žoldák, ale jako člen gangu), při dalším postupu 10+ se může stát regulérním hrdinou (již s dohozením postupu). Zbraně a brnění které může používat jsou ty, které má defaultně.
2. Sehnatelnost žoldáků v tomto bohy opuštěném kraji je poměrně nízká a jejich množství omezené. Proto můžete mít ze začátku pouze dva žoldáky. Jak se v kraji lépe a lépe orientujete, jste jich schopni sehnat více, proto za každých celých 10 bodů znalosti kraje toto maximum o 1 stoupá.

Umírání

Pro umírání vašich hrdinů a pomocníků je určen takzvaný umírací index, jehož začáteční hodnota je 1. Pokud by vám v průběhu kampaně měl zemřít hrdina, můžete jeho smrt změnit na x náhodných poškození z následujícího seznamu: -WS, -BS, -M, -T, -I, vynechaná bitva, staré bojové zranění, bojové šílenství, stupidita, okraden, kdy x je hodnota vašeo umíracího indexu. Pokud toto využijete, váš umírací index následně o 1 stoupne. Totéž platí pro mrtvého pomocníka, pouze poškození je automaticky vynechaná bitva (v tomto případě se to kumuluje, tedy pokud by byl váš umírací index 3, vynechá pomocník tři bitvy) a umírací index stoupne pouze o 0,5. Za každého hrdinu kterého necháte zemřít umírací index o 1 klesne, za každého pomocníka klesne o 0,5. Umírací index může být 0, ale nejde do záporu. Pokud by umírací index byl necelé číslo, pak se zaokrouhluje dolů.

Nová schopnost – mistr stopař

Tato schopnost nahrazuje hledače chaotitu. Je to běžná akademická schopnost. Kromě přehození jedné kostky dává ještě jednu výhodu (viz níže). Osoby které nemají k dispozici akademiku se automaticky mohou naučit schopnost stopař, ta dává onu níže popsanou výhodu, ale již ne přehoz kostky.

Tréning

Díky kvalitnímu trénování může každý gang přehodit v nákupní fázi x postupů z tohoto kola, kdy x je počet postupů toto kolo děleno čtyřmi, zaokrouhleno nahoru. Pokud tedy gang házel 5 postupů, může si dva přehodit, pokud 11 tak tři a tak dále. V případě že nejste s přehozem spokojeni, můžete se vrátit k původnímu postupu.

Felčar

Felčar funguje podle následujících zjednodušených pravidel. Určíte libovolné zranění, včetně vynechané bitvy a hodíte si podle následující tabulky:

2	model zemřel
3-4	ošetřovaná končetina musela být amputována, případně se stává stupidním
5-6	léčba se nepovedla a vynechá bitvu
7-8	léčba se nepovedla
9-10	zranění bylo vyléčeno a vynechá bitvu
11-12	zranění bylo vyléčeno

Zároveň bývá u felčara stanoven doplatek, ten lze zaplatit libovolněkrát, za každý jeden doplatek se hod zvýší o jedna. Platí se před hodem, po hodu je možno zaplatit doplatek taky, ale stojí dvojnásobek.

Felčaři:

Hospoda	základ 10, doplatek 5
Poustevník	základ 8, doplatek 4
Mastičkář	základ 5, doplatek 2, lze dát maximálně tři doplatky
Chrám	Základ 6, doplatek 3
Znesvěcený hřbitov	zde je k dispozici varianta felčara pro nemrtvý gang (ne, nechcete vědět co ten člověk dělá☺), základ 7, doplatek 3
Tržiště	nemá vlastního felčara, ale snižuje základ o 3 a doplatek o 1

Gangy

Gangy v této kampani dělíme podle stran. Každá strana může mít maximálně tři gangy a mělo by být alespon 5 stran (dimenzováno na 8 hráčů)
Strany jsou:
Říše: všechny říšské gangy a kislev, hochlandští bandité a parohatí lovci
Spřátelení nelidé: všichni netemní elfové a trpaslíci
Chaos: veškerý chaos a skaveni
Nemrtví: všichni nemrtví upířího typu
Sigmar: všichni sigmarité
Zlí nelidé: všichni zelenokožci, temní elfové
Cizinci: veškerá bretonie, vládci hrobek, tileáni a ještěrky

Prestiž

Jeden z nových parametrů, který musí vlastník gangu sledovat, je takzvaná prestiž.
Co ovlivňuje je napsáno níže. **Body prestiže lze získat následovně:**
Za výhru v bitvě 1 bod prestiže.
Za dostání soupeře pod rout test 1 bod prestiže
Za vyřazení 50% soupeřova gangu 1 bod prestiže
Za vyřazení soupeřova velitele 1 bod prestiže
Za porážku soupeře, na kterého berete nějaké expy navíc 2 body prestiže (přidá se k normálnímu jednomu za výhru)
Pokud je vaše prestiž vyšší než 10, pak za prohru v bitvě jeden bod prestiže ztrácíte (ztráta prestiže za prohru jde po bitvě jako první)

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
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

Ukrytý poklad	pokud vyhrajete vynesením 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
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
Vítězný scénář	vždy jeden bod prestiže za účast a další dva za vítězství

Znalost kraje

Dalším potřebným parametrem je znalost kraje. Základní znalost kraje gangu je 0. Za každé tři bitvy které gang absolvuje o 1 stoupne. Během pobitevní fáze může každý gang hledat informace (probíhá stejně, jako hledání vzácných předmětů, ale nepodléhá modifikacím typu Marienburg, znalec poměrů a podobně), vzácnost 10, pokud najde tak se znalost kraje gangu o 1 zvýší. Zároveň je možno hledat i okamžité informace, tam je vzácnost pouze 5, ale informace takto získané zvýší vaši znalost kraje pouze pro následující bitvu. Každý stopař nebo mistr stopař v gangu zvedá jeho znalost kraje o 1 (dokud je naživu).
Hledání informací má model navíc k hledání vzácných předmětů, tedy může jednou za kolo hledat předmět a jednou za kolo informace.

Určení bitvy

V každé bitvě je určen aktivní a pasivní člen dvojice. Kdo bude kdo nikterak nezávisí na hráčích, je to určeno koordinátorem během párování hráčů a to tak aby u každého byly obě role více méně v rovnováze (respektive během lichého otočení může dojít k nerovnováze, během sudého pak bude aktivní a pasivní opačně než byl minule a tím se to vyrovná).
Aktivní hráč si hodí k6, přičte hod k součtu znalosti kraje obou hráčů (+případné modifikátory) a porovná výsledek s následující tabulkou:

1-5	hraje jeden náhodně vybraný scénář ze svého výběru
6-9	hraje jeden ze dvou náhodně vybraných scénářů ze svého výběru
10 - 13	hraje jeden ze tří náhodně vybraných scénářů ze svého výběru
14-17	hraje jeden z pěti náhodně vybraných scénářů ze svého výběru
18- 21	hraje jeden z osmi náhodně vybraných scénářů ze svého výběru
22+	hraje libovolný scénář ze svého výběru

Mapa kraje funguje podle normálních pravidel pro mapu Mordheimu, kromě případů kde se volí scénář. Tam máte pro další bitvu +2 k znalosti kraje pokud máte vybírat scénář vy, -2 pokud soupeř.

Výběr scénářů

Jaké scénáře bude mít gang ve svém výběru se určuje podle prestiže

Prestiž 0-5	Honba za chaotitem Obchody na náměstí Lov vlků Seberou co není přivázané Náhodné setkání
Prestiž 6- 10	Všechny pro prestiž 0-5 Šarvátka Osobní záležitost Okupace Ulička Prorážení
Prestiž 11 +	Všechny pro prestiž 6-10 Chyťte kacíře Strážní věž Ukrytý poklad Lov odměn Ochrana expedice

Cesta k vítězství

K vítězství v kampani je nutno odehrát takzvané „vítězné scénáře“. K vítězným scénářům lze získat přístup následovně:
Ve chvíli, kdy máte odehránu jednu z následujících trojic scénářů, získáváte právo hrát vítězný scénář. Trojice jsou uspořádány následovně:

Honba za chaotitem
Šarvátka
Chyťte kacíře

Obchody na náměstí
Osobní záležitost
Strážní věž

Lov vlků
Okupace
Ukrytý poklad

Seberou co není přivázané
Ulička
Lov odměn

Náhodné setkání
Prorážení
Ochrana expedice

Tedy ve chvíli, kdy máte odehrány komplet tři scénáře z nějaké trojice, máte možnost zařadit do scénářů ze kterých se vybírá hra (tedy až po hodu na počet scénářů k výběru) vítězný scénář (nezávisle na tom kdo je aktivní či pasivní, ovšem pokud je aktivní soupeř, nemusí si ho vybrat). Pokud mají tuto možnost oba hráči, hraje se vítězný scénář automaticky pokud to alespoň jeden

z nich chce. Tím, že si vítězný scénář odehrajete, právo na jeho hraní ztrácíte, dokud si znovu neodehrajete nějakou trojici (a pokud si odehrajete víc trojic, než budete vítězný scénář hrát, pak se vám právo bude pochopitelně kumulovat). Pokud mají možnost hraní vítězného scénáře oba hráči a hrát ho chce jen jeden, může se duhý hráč po bitvě rozhodnout si tento scénář jako vítězný nepočítat - pak za něj dostane o prestiž méně a nezíská vítězné body, ale zůstane mu právo na vítězný scénář. Za hraní vítězného scénáře získáte vítězný bod, pokud ho vyhrajete tak 1+x navíc, kdy x je počet vyhraných bitev vašeho soupeře děleno pěti, počítáno na konci kampaně. **Tedy čím úspěšnější soupeř, tím vyšší hodnotu má VS nad ním vyhraný.**
Poznámka – předpokládám že jsme normální lidé a hrajeme rozumně, ne pro kampańové vítězství za každou cenu, takže nikdo nebude v pozdější fázi schválně prohrávat bitvy aby posvinil soupeřům.

Vítězné scénáře

V následující tabulce je vyznačeno ke které straně patří který vítězný scénář. Scénář se vybírá vždy ze scénářů, které aní jeden z hráčů ještě nehrál a to: 1. tak, aby náležel oběma hráčům, 2. tak aby náležel hráči, kterému se odečítá nárok na vítězný scénář (pokud se to týká obou, určuje se podle aktivního hráče), 3. tak, aby náležel alespon jednomu z hráčů.

	Říše	Spřátelení nelidé	Chaos	Nemrtví	Sigmar	Zlí nelidé	Cizinci
Odporný nekromant	x	x			x	x	x
Rabování hrobek	x		x	x			
Nestvůry	x	x	x		x	x	x
Ostrov děsu	x	x			x		x
Pilíř lebek	x	x			x		x
Honba na netvora	x	x	x	x	x	x	x
Obrana grimoáru			x	x		x	
Vypálení pevnosti			x	x		x	
Vzkříšení				x			

Popis scénářů viz níže

Podpora nadřízených:

Pokud je mezi gangy příliš velký rozdíl v hodnocení, je možno brát klasické expy navíc, nebo je možno postupovat následovně – expy rozdílů nad 50 je možno utratit za posily, je možno dobrat pomocníky do skupin (přičemž je nutno dodržet sestavovací pravidla gangu)a nabrat až dva žoldáky, kteří mohou mít až 5 expů (a postupy si hodí náhodně). Takto získané posily po bitvě zmizí.
Příklad: mezi mnou a soupeřem je rozdíl 150 bodů. Rozhodnu se přidat si do šestiexpové skupiny 4 střelce (44 bodů) a přiberu si ogra s pěti expy (30 bodů). Tím je rozdíl hodnocení stále ještě 76 a já beru za bitvu dva expy navíc. Můžu si přibrat ještě třeba zápasníka (22 bodů), tím bude rozdíl 54 bodů a já budu bráz navíc jeden exp. Onomu zápasníkovi můžu přidělit až čtyři expy – pátý nemohl, zrozdíl by se snížil na 49 a nesmí klesnout pod 50 (z toho také plyne, že jeden exp navíc budu v podobných případech brát vždy a´t to utratím jakkoliv). Také bych se ovšem mohl rozhodnout nevyužít nákup posil vůbec a pak bych za bitvu bral plné 4 expy navíc.

Lokace

Lokace si musíte postavit – respektive přesvědčit patřičné osoby, aby si je u vás postavili. Jaké

lokace jsou pro vás dostupné závisí na vaší prestiži. Stavba samotná probíhá následovně – jednou za pobitevní sekvenci hodíte 2k6 a pokud hodíte stejně nebo víc než je náročnost stavby, budovu postavíte. Za každé tři celé body prestiže o které přesahujete dostupnost stavby máto k tomuto hodu +2. Pokud hodíte méně, stále ještě můžete lokaci postavit, ovšem musíte za každý chybějící bod k hodu doplatit – výše doplatku za jeden bod hodu je stanovena u každé stavby zvlášť. Lokace můžete mít maximálně tři, pokud chcete nějakou zrušit, musíte to udělat před hodem na novou a před jejím eventuálním využitím.Lokace jsou následující:

Sídlo výběrčího daní	potřebná prestiž 0, náročnost 8, doplatek za bod hodu 5zl., vynáší k6 + 2 zlatých za kolo. Pokud jste v bitvě brali na soupeři expy navíc, pak se dvojnásobek těchto expů přičítá k výdělku z každého výběrčího - tedy pokud jste brali 3 expy navíc, každé sídlo vynáší k6+8
Hospoda	potřebná prestiž 1, náročnost 10, doplatek za bod hodu 5zl., snižuje pro účely podeje cenností počet členů vašeho gangu o 3.
Tržiště	potřebná prestiž 3, náročnost 9, doplatek za bod hodu 7zl., veškeré vzácné předměty mají vzácnost o 1 nižší a z případné variabilní složky mizí jedna k6
Psinec	limit 2**,** potřebná prestiž 5, náročnost 10, doplatek za bod hodu 8zl., veškerá zvířata mají o 3 nižší vzácnost a jsou o 25% levnější, minimální cena zvířete je 15
Poustevníkova chatrč	limit 2, potřebná prestiž 8, náročnost 11, doplatek za bod hodu 10zl., jednou za pobitevní fázi můžete kterémukoliv vašemu hrdinovi přidělit jeden exp.
Zbrojnice	limit 2, potřebná prestiž 8, náročnost 12, doplatek za bod hodu 10zl., všechny zbraně a zbroje mají o 3 nižší vzácnost a jsou o 25% levnější
Mastičkář	limit 2, potřebná prestiž8, náročnost 12, doplatek za bod hodu 10 zl., před bitvou může otrávit d2 vašich zbraní temnou snětí
Žoldnéřský tábor	limit 1, potřebná prestiž 5, náročnost 10, doplatek za bod hodu 8zl, můžete mít jednoho žoldáka nad normální limit a to i takového kterého váš gang normálně mít nemůže, ale není s vaším gangem v přímém ideovém rozporu. Tento žoldák stojí o 5/5 méně.
Hlídková věž	potřebná prestiž 5, náročnost 10, doplatek za bod hodu 9zl, vaše znalost kraje je o 2 vyšší a můžete přehodit jednu průzkumnou kostku za kolo
Střelnice	limit 2, potřebná prestiž 10, náročnost 12, doplatek za bod hodu 10zl, do každé bitvy dostanete dva kvalitní střelné prachy zdarma které se ale nedají naládovat do trombónu - jak je to s nulnskými experimentálními zbraněmi řešit nehodlám dokud někdo nebude hrát Nuln a pokud to bude Marek tak na něj vezmu koště☺
Magická věž	limit 1, ne pro Sigmarity a orky, potřebná prestiž 12, náročnost 12, doplatek za bod hodu 20zl, kouzelná kniha stojí 100 zlatých a je běžná, všichni vaši hrdinové se mohou učit akademické schopnosti, kouzelníci si mohou místo postupu hodit na nové kouzlo
Chrám	limit 1, potřebná prestiž 12, náročnost 12, doplatek za bod hodu 10zl, ne pro nemrtvé a chaosové gangy, před bitvou si zde můžete nechat požehnat k3 zbraní na blízko, tyto zbraně budou mít +1 k síle. Proti cílům které zraňuje svěcená voda budou mít +3 k síle a +1 k zásahu.

Obětiště	limit 2, potřebná prestiž 8, náročnost 10, doplatek za bod hodu 8zl, pouze pro chaosové gangy, můžete zde jednou za pobitevní fázi obětovat libovolného nezvířecího pomocníka za k2 expů pro vaše hrdiny.
Znesvěcený hřbitov	limit 1, pouze pro nemrtvé, potřebná prestiž 6, náročnost 10, doplatek za bod hodu 10zl., každou bitvu máte D3 zombií pouze pro onu bitvu.
Kupecká gilda	limit 1, potřebná prestiž 10, náročnost 12, doplatek za bod k hodu 10, všechny předměty které by (po uplatnění různých jiných bonusů z lokací) měly vzácnost vyšší než 9 mají vzácnost 9. Máte k dispozici 30 zlatých za pobitevní fázi, které ale můžete utratit pouze za předměty s cenou 75+ (cena se počítá po aplikaci jiných slev, tedy pokud máte zbrojnici tak musí předmět stát 75 i po aplikaci zbrojnice).
Sídlo kartografa	limit 1, potřebná prestiž 12, náročnost 12, doplatek za bod hodu 10zl., můžete jednou za pobitevní fázi přehodit nebo přetočit jednu průzkumnou kostku

Konec kampaně

Kampaň by měla mít tři otočení, nicméně se dá utnout i po druhém, pokud bude opět příliš o ničem.

Popis vítězných scénářů

Odporný nekromant

Je třeba zastavit odporného nekromanta a osvobodit od něj kraj.

Terén:

běžný, uprostřed stolu je mítina obložená kameny

Rozložení hráčů:

jako normálně

Speciální pravidla:

Na mýtině je nekromant a provádí rituál. Na každé straně, ze které se někdo blíží stojí jeho učeň a 6 zombií. Je-li to možné, stojí učni v krytu nebo ještě lépe tak aby je přicházející gangy neviděly. Zombie jdou přímo po nepříteli nejkratší cestou a snaží se ho napadnout. Zombie mají S4 a A2. Pokud nějaká padne, budou učňové kouzlit zvedání zombií. Učeň má jinak parametry 433331317, 2 otrávené dýky, nikdy nikoho nenapadne, pokud nemůže zvedat zombie a má vhodný cíl, bude kouzlit Vanhelovo volání na zombie, nejde li tak kouzlo zkázy na nejbližšího nepřítele.Na konci čtvrtého kola ukončí nekromant rituál na 6+, na konci pátého na 5+ a tak dále (hází se vždy po kolech obou hráčů před kolem nestvůr a počítá se plné kolo). Nekromant má parametry 443342317, ozbrojen otráveným mečem a dýkou, imunní na psychologii a veškerá zmamující kouzla, nezranitelný střelbou (ale magií ano), umí sorcery a.všechna kouzla magie smrti, vysátí duše má o 2 zlepšené. Dokud probíhá rituál, je nekromant neaktivní (dokud není napaden, pokud je ve svém kole v boji, kouzlí na náhodného nepřítele vysátí duše), po jeho ukončení se začne věnovat nejbližšímu nepříteli – může-li, napadne a vysává duši v boji, pokud napadnout nemůže tak se snaží nejbližšího nepřítele primárně vysát, sekundárně použít kouzlo zkázy. Je-li rituál ukončen a nekromant žije, hoďte na začátku každého kola hráče který začínal co se stane:
1 - extrémní úspěch - rituál vzkřísil prastarého upíra z rodiny von Carstein (objeví se ve věži), čímž

se vyčerpal a už se nic objevovat nebude. Von Carstein má parametry 964553649, schopnosti šermíř, drtivý úder, úkrok, mistr souboje a zraňující útok, ozbrojen dvěma meči, oděn v gromrilové brnění, útočí výhradně na živé cíle (na neživé pouze pokud na stole již není živý nepřítel), za každé zranění udělané živému cíli si jeden život zregeneruje, jinak bonusy jako běžný upír. Model který ho vyřadí ze hry dostane 3 expy navíc.
2 - objeví se k3 ghůlů (+1S +1A) do osmi palců od libovolného kraje stolu, aby byly co nejblíž k nepříteli, mohou se okamžitě po objevení pohnout. Mohou-li napadnout, učiní tak, jinak se pohnou směrem k nepříteli
3 - objeví se 2k3 (+1S, +1A) ghůlů do osmi palců od libovolného kraje stolu, aby byly co nejblíž k nepříteli, mohou se okamžitě po objevení pohnout. Mohou-li napadnout, učiní tak, jinak se pohnou směrem k nepříteli.
4 - objeví se k3 vlků hrůzy (+1A) do osmi palců od libovolného kraje stolu, aby byly co nejblíž k nepříteli, mohou se okamžitě po objevení pohnout. Mohou-li napadnout, učiní tak, jinak se pohnou směrem k nepříteli
5 - objeví se 2k3 vlků hrůzy (+1A) do osmi palců od libovolného kraje stolu, aby byly co nejblíž k nepříteli, mohou se okamžitě po objevení pohnout. Mohou-li napadnout, učiní tak, jinak se pohnou směrem k nepříteli
6 - objeví se k6 zombií (+1S, +1A) do šesti palců od nekromanta

Začátek hry:

Podle hodu k6.

Konec hry:

Hra končí, když je zabit nekromat a všechny jeho stvůry a na stole zůstane jen jeden gang. Pokud nekromant zvládne přemoci oba gangy, hra končí remízou.

Ve chvíli kdy je jedním gangem zabit nekromant si druhý gang musí (pokud ještě nebyl dokončen rituál) hodit test na ústup.

Zkušenost:

+1 za přežití
+1 vítězný vůdce
+1 za vyřazení nepřítele
+1 za vyřazení učně, navíc k vyřazení nepřítele, ale pouze pro hrdiny
+2 za vyřazení nekromanta, navíc k vyřazení nepřítele, ale pouze pro hrdiny
+3 za vyřazení upíra, navíc k vyřazení nepřítele, ale pouze pro hrdiny

Odměna:

K3x10 za zabití nekromanta, K3x10 za vítězství a eventuelně K6x10 za zabití upíra

Rabování hrobek

Rabovat hrobky je odporné – ale jsou osoby a skupiny, které se neštítí ničeho a jsou poklady, které za to opravdu stojí...

Terén:

Na stole by mělo být symetricky postaveno šest budov představujících hrobky, zbytek terénu by měly tvořit lesy a skály. Hrobky by měly být rozloženy více méně rovnoměrně

Rozložení hráčů:

Na protilehlých hranách stolu, tedy cca 1 palec od kraje. Pokud máte nějaké speciální možnosti umisťování, můžete tímto způsobem umístit maximálně jeden model

Speciální pravidla:

Cílem hry je najít v jedné z hrobek relikvii temné moci. V hrobce mohou být najednou maximálně tři osoby. Na konci pohybu, pokud jsou v hrobce nějaké modely, házejte 2K6 (za každou hrobku zvlášť, jako u pokladu): 2-8 prázdná, 9-10 past – všechny modely v hrobce dostanou zásah silou 5, 11-12 přízrak – modely v hrobce jsou napadeny přízrakem 640552427, přízrak napadá a bojuje se všemi modely najednou, do hrobky mohou během boje vstupovat další modely (pokud nepřekročí maximum tří modelů), ale nebudou napadat a budou se počítat jako přidavší do probíhajícího boje. Pokud v hrobce probíhá boj s přízrakem, mohou dovnitř vstupovat pouze modely hráče s přízrakjem bojujícího. Přízrak nemá vlastní kolo, bojuje pouze v kole hráče s jehož modely se rve. Pokud na hod co bude v hrobce padla dvojice, je v hrobce relikvie (nezávisle na dalším obsahu) a modely, které přežijí případné nebezpečí v hrobce ji mohou vynést. Vpřípadě, že by v hrobce s relikvií byl přízrak a všechny tam pobil, mohou dovnitř vstoupit další modely (a být následně přízrakem napadeny),. Případnou relikvii je z hrobky možno vynést až po porážce přízraku, přízrak si nehází na vyřazení a po druhém zranění je automaticky zničen.
Pokud není v žádné z prvních pěti prohledaných hrobek relikvie, je v té šesté automaticky. Relikvie je na stole znázorněna konkrétním modelem, kterýkoliv model v kontaktu s ní jí může nést, ale nesmí běžet (tedy model s pohybem 5 může ujít 2 palce k relikvii a poponést jí o 3, pokud by v kontaktu s ní už začínal tak jí může poponésto o 5). Nicméně maximální dráha relikvie za kolo je pohyb nejrychlejšího nosiče (*pokud jste tu minulou větu nepochopili tak to znamená pouze to, že s relikvií není možno běhat štafetu).*Relikvii může nést i víc modelů (což pro nesení nedává žádnou výhodu, ale může být podstatné, když vám někdo začne likvidovat nosiče).

Začátek hry:

Podle hodu k6.

Konec hry:

Hra končí, když je relikvie vynesena jedním gangem ze stolu, nebo když jeden ze soupeřů uteče z boje, pak je druhý vítězem. Pokud ve chvíli, kdy nastane možnost dvě (tedy útěk jednoho z hráčů) ještě nebyla nalezena relikvie, pak je druhý hráč sice vítězem, ale nezíská relikvii ani odměnu s ní spojenou.

Zkušenost:

+1 za přežití
+1 vítězný vůdce
+1 za vyřazení nepřítele
+1 za vyřazení přízraku (i pro pomocníka)

+2 za nalezení relikvie (pouze pro hrdinu, pokud bylo v hrobce víc modelů, můžete si vybrat kdo našel)

Odměna:

Chaos a nemrtví získají 3+K3 expů pro hrdiny, ostatní gangy kromě říše 30+k3x10 zlatých, říše si může vybrat kterou z odměn chce.

Nestvůry

Je třeba vyčistit kraj od teroru zmutovaných a pološílených upírů

Potřebné vybavení:
Čtyři modely zmutovaných upírů

Terén:
Standardní

Rozmístění gangů:
jako normálně, gangy začínají do 8" od zvolené strany stolu po té, co se rozmístí upíři

Speciální pravidla:
Upíři se rozmisťují jako chaotity, tedy hráči se střídají v jejich rozmisťování, začíná aktivní hráč **Pravidla pro upíry**. Upíři mají mají parametry 640553248, bojují beze zbraně a mají všechna pravidla pro nemrtvé (tedy strach, neomráčitelnost, imunitu na jedy a nemrtvou zranitelnost). Může-li upír napadnout, učiní tak (na nejbližší možný cíl), nemůže-li, běží maximální rychlostí k nejbližšímu modelu který na něj střílel/kouzlil, pokud ho nikdo nijak neohrožoval, pohybuje se o K6 palců náhodně.

Začátek hry:
Podle hodu kostkou.

Konec hry:
Hra končí, když jeden z gangů uteče z boje a na stole už není žádný upír, nicméně vítěz je ten, kdo pobil víc upírů (v případě rovnosti ten, kdo neodroutoval)

Zkušenosti:
+1 za přežití
+1 vítězný vůdce
+1 za vyřazení nepřítele
+1 za likvidaci zrůdy – hrdina který vyřadil z boje upíra získá 2 body zkušenosti

Odměna:
K6x8 zlatých za každého zabitého upíra

Ostrov děsu

Dobitím smutně proslulého ostrova prokážete svou vládu nad krajem

Potřebné vybavení:
tyče představující klády, terén představující řeku

Terén:
přes území protéká řeka, uprostřed řeky je ostrov o průměru zhruba 10 palců s kopcem a obeliskem v hromadě kamení navrchu. Jinak je ostrov bez terénu, zbytek území by naopak měl být hustě zalesněn. Řeka je 6,5 palce široká. Obelisk by měl být zhruba 2 palce vysoký a obložený kameny tak, aby se na něj dalo vyjít bez šplhání, ale aby na něm mohl stát najednou pouze jeden model.

Rozmístění gangů:
hoďte kostkou, kdo hodí více,vybírá si stranu stolu, nasadí se do 8" od okraje herní plochy, jeho soupeř se rozloží na druhé straně stolu, řeka vede mezi oběma gangy.

Speciální pravidla:

řeka je velice prudká a je považována za nepřekročitelný terén. Před začátkem hry určete směr jejího toku, pakliže by někdo spadl do řeky hází si ihned hod na vyřazení, pokud má na sobě brnění, hází si s +2. Pokud přežije, je vyplaven o 2d6 palců po proudu na náhodně určené straně, spadnout do řeky je možno pouze z mostu (stejně jako z domu). Stavba mostu - Pokud model stojí dvě kola na jednom místě v lese, získá jednu kládu. (Modelům se sekerou stačí jedno kolo). Ke stavbě mostu jsou třeba alespoň tři klády. K nesení jedné klády je třeba dvou modelů se silou dohromady 6. K nesení mostu ze tří klád stačí 4 modely se silou 12. Při nesení mostu a klád nelze běhat. Sestavení mostu z klád probíhá v nulovém čase, tedy jakmile se kládonoši se třemi kládami dostanou k sobě, vznikne most.Když se dostanou s mostem na břeh, mohou se pokusit přehodit most přes bystřinu. Hoď k6, na 4-6 uspěli, na 1-3 jim most vzala voda a je třeba postavit nový. Ovšem mohou se rozhodnout nepřehodit a místo toho most upevňovat – v tom případě tam zůstanou do konce kola a na začátku jejich dalšího kola je most spuštěn automaticky. Most je široký přesně na jeden model nezávisle na velikosti.

Infiltrací ani jinými speciálními nasazovacími triky není možno proniknout na ostrov.

Začátek hry:

Hoďte kostkou, který gang bude začínat.

Konec hry:

Pokud má na začátku kola hráč model stojící na obelisku a má na ostrově alespon ještě jeden další model, vyhrál. Jinak vyhrává normálně gang, jehož soupeř utekl

zkušenosti:

+1 za přežití
+1 vítězný vůdce
+1 za vyřazení nepřítele
+1 pro model stojící na konci bitvy na obelisku, je-li takový model.
+1 pokud je model z případu výše navíc hrdina

odměny:

K3x10 zlatých pro vítěze, k3x5 zlatých pro každý gang který v bitvě pronikl na ostrov

Pilíř lebek

Je třeba zničit odporný nekromantický monument

speciální vybavení:
Terén představující hromadu lebek, model nemrtvé příšery (ideálně warghulf z WH)

terén:

Běžný terén, veprostřed mýtina cca 12" v průměru, v jejím středu pilíř z lebek a u něj zrůda.

Rozmístění gangů: jako normálně, tedy 8 palců od hrany stolu

začátek hry:

jako normálně

konec hry:

Když je zničen pilíř a zabita zrůda tímtéž gangem, tento gang vítězí, pokud jeden z gangů zabil zrůdu a druhý zničil pilíř, musí se ještě normálně pobít a vítězem bitvy je ten, kdo neuteče, pokud není zabita zrůda a všechny gangy uprchnou, nikdo není vítězem. V případě, že na stole zůstane už jen jeden gang s nezničeným pilířem, ale mrtvou zrůdou, předpokládá se, že obelisk dokáže zničit, tedy si musí škrtnout jednu bombu (viz níže), ale automaticky uspěje.

zvláštní pravidla:

Zrůda má parametry 830554357, nenávist ke všem nepřátelům, způsobuje strach a má všechna pravidla pro nemrtvé (tedy strach, neomráčitelnost, imunitu na jedy a nemrtvou zranitelnost). Zrůda je strážcem pilíře, neopustí nikdy prostor mýtiny kolem pilíře, pokud nemůže někoho napadnout. Moc pilíře jí navíc na mýtině zcela chrání před veškerými nekouzelnými střelami. Zrůda, nemůže-li nikoho napadnout, se pohybuje v každém kole po mýtině o k6 palců směrem podle hodu směrové kostky, jinak pochopitelně automaticky napadá. Zrůda bojuje beze zbraně. Bomby - každý gang má k dispozici 3 bomby. Tyto bomby na počátku (tajně) rozdělí svým hrdinům a pomocníkům schopným používat vybavení nebo získávajícím zkušenost (bombu tedy mohou nést například ghůlové nebo kostlivci strážců hrobek). Každá osoba má nejvýše jednu bombu. Můžeš dát bombu i jen jednomu členovi určité skupiny pomocníků, není třeba ji dávat všem. Bomby představují jediný způsob, jak zničit pilíř v průběhu hry. Ke zničení pilíře musí na počátku kola stát osoba s bombou vedle pilíře a nesmí být v souboji nablízko, ve fázi povinných pohybů pak může model položit bombu na 2+ a pokud uspěje, pohne se, aby unikl z dosahu. Pokud neuspěje, bomba mu vybouchne v rukách a obelisk je nedotčen. Jinak bomba vybouchne na počátku střelecké fáze a zničí obelisk a zraní jakýkoliv model příliš blízko. Každý model do jednoho palce od výbuchu obdrží zásah silou 3, model kterému bomba vybuchla v ruce dostane k3 zásahů silou 4. Moc pilíře- moc obelisku má kromě ochrany před střelami a rozběsňování minotaura i další efekty. Pilíř pokřivuje prostor tak, že se za ním nedá ukrýt – model za pilířem je v krytu, ale vždy je automaticky vidět.

Zkušenosti:

+1 za přežití
+1 vítězný vůdce
+1 za vyřazení nepřítele
+1 za zrůdu - hrdina, který vyřadil zrůdu získává +1 bod zkušenosti navíc, tedy za zabití zrůdy získá hrdina celkem 2 body.
+2 za pilíř - hrdina, který zničil pilíř, získává 2 body zkušenosti.

odměna:

10 za každou nepoužitou bombu (ty jsou po bitvě odprodány, protože jiné využití než v tomto scénáři nemají), 10 + k6x5 za zabití zrůdy, 10 + k6x5 za zničení pilíře.

Honba na netvora

Porážkou příšery která se vymkla kontrole získáte její poklad a navíc i slušnou reputaci

Potřebné vybavení:
Model reprezentující propasťového děsa (*a komu se ten termín nelíbí tak ať mi zkusí lépe přeloži abyssal terror).*

Terén

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

Začátek hry:

jako normálně

Rozmístění gangů: jako normálně, tedy do 8" od zvolené strany stolu.

Zvláštní pravidla:

Doupě děsa je v centrální budově a právě tam se bude zdržovat. Děs neopustí doupě za žádných okolností ačkoliv použije svoji dechovou zbraň proti jakémukoliv modelu v dosahu, který spatří a ochopitelně 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.

Propasťový děs

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

Způsobuje strach, 5+ nemodifikovaný hod na záchranu, nelze omráčit, nelze srazit, ale srážející útok připraví děsa o jeden útok do jeho další bojové fáze, temný dech – děs může ve střelecké fázi vydechnout temnotu, to udělá veš 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 byť jen dotkne je na 4+ zasažen a obdrží zásah silou 4 ignorující brnění.

Konec hry:

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

Zkušenost:

+1 za přežití
+1 vítězný vůdce
+1 za vyřazení nepřítele
+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.

Odměna:

Vítěz může získat následující:

5K6 zlatých - Automaticky
K3+1 pokladů - 4+
Gromrilová sekera - 5+
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+

Obrana grimoáru

Uctívači zla získali kontrolu nad temnou knihou a je na vás je o ní připravit – a knihu buď zničit, nebo jí sami použít...

speciální vybavení:

Model knihy na podstavci, modely zombií, modely přízraků

terén:

Běžný terén, uprostřed budova a v ní kniha

začátek hry:jako normálně

Rozmístění gangů

Obránce se rozmístí v budově a do tří palců od ní, útočník pak do 8mi palců od jím zvolené strany stolu. Obránce musí být prioritně člen strany chaosu, nemrtvých nebo zlých nelidí, pokud k těmto stranám patří oba gangy, pak se obránce určí normálně (tedy nižší rating si vybere)

Pokud by měl útočník nižší rating než obránce, pak bude jeho počlet doplňován roadwardeny s 5 expy a dvěma náhodnými postupy tak dlouho, dokud nebude mít rating alespon o 25% vyšší. Roadwardeni po bitvě pochopitelně odejdou.

zvláštní pravidla:

Model v kontaktu s knihou (pokud je jich víc, určete, kdo to bude) může jednou za kolo seslat temné kouzlo, hoďtě k6 – 1 - nic, kouzlo se nepovedlo, 2-4 - jeden nepřátelský model do 15ti palců od knihy obdrží k6 zásahů silou 2/k3 zásahů silou 3/zásah silou 4 (vyberte si), 5 - do tří palců od knihy se objeví zombie (obecná), 6 – do tří palců od knihy se objeví přízrak.

Přízrak má parametry 640552427, způsobuje strach, je imunní na jedy a pokud by dostal druhé zranění, rozplyne se bez hodi na vyřazení. Vyvolané příšery (zombie i přízrak) jsou pod kontrolou toho kdo je vyvolal (tey na 99% bránící gang), nicméně se nijak nepočítají jako členové gangu. Na stole můžou být najednou maximálně 2 zombie a maximálně jeden přízrak, pokud by padlo další přivolání nad počet, nedojde k němu a kouzlící model dostane zásah silou 5. Útočné kouzlo z knihy vyžaduje aby byl cíl viděn, ale může ho vidět kterýkoliv člen gangu uvnitř budovy.

konec hry:

Buď když jedna strana uteče (dobrovolně či nedobrovolně), případně vyhraje útočící hráč, pokud má v budově a do dvou palců od budovy na začátku svého kola víc modelů, než obránce (knihou přivolané zombie a přízraci se do toho nepočítají).

Zkušenosti:

+1 za přežití
+1 vítězný vůdce
+1 za vyřazení nepřítele – zombie I přízraci se počítají
+2 za magii – hrdina, který úspěšně seslal všeschna tři kouzla z knihy obdrží 2 expy navíc

odměna:

Za každého hrdinu v budově na konci bitvy dostane gang 15 zlatých (do maxima tří hrdinů.

Vítěz navíc získá temný grimoár – pokud patří ke stranám chaosu, nemrtvích, nebo zlých nelidí, získá čaroděj v gangu okamžitě tolik expů aby dostal dva postupy, ve který obdrží kouzlo podle svého výběru. Pokud k těmto stranám nepatří, nebo nemá v gangu čaroděje, obdrží každý jeho hrdina exp navíc, velitel dva.

Vypálení pevnosti

Pevnost, která je pozůstatkem vlivu říše na toto území je zaprodancům zla trnem v oku

terén:

Spíše řidší, uprostřed by měla být větší budova představující pevnost.

začátek hry:

Jako normálně

Rozmístění gangů:

jako normálně, tedy do 8" od zvolené strany stolu.

zvláštní pravidla:

Gangy chaosu, nemrtvých a zlých nelidí mají za úkol pevnost vypálit. To probíhá následovně – model schopný používat vybavení může ve střelecké fázi zapalovat, pokud skončí pohyb v kontaktu s pevností. Zapálení proběhne na 5+ pokud běžel, 3+ pokud neběžel a automaticky pokud se vůbec nehýbal. Ve chvíli kdy je na jedené straně pevnosti zapáleno alespoň 5 ohňů, pevnost nenávratně hoří.

Gangy ostatních stran mají naopak za úkol pevnost zachránit, tedy nemohou zapalovat a jejich úkolem je vyhnat zlé plenitele.

Odhodlaní obránci – v pevnosti je ještě pár obránců, kteří to nehodlají vzdát. Na konci kola každého hráče, pokud má tento hráč za úkol pevnost vypálit, bude na jeho gang z pevnosti střileno. Jde o 2k3 výstřelů z kuše na BS4 s běžnými postihy na viditelný model, počítá se viditelnost z kteréhokoliv míst pevnosti kde by mohl stát model a vidět. Výstřely se rozloží mezi možné cíle co možná nejrovnoměrněji v pořadí od nejbližšího.

konec hry:

Buď když je vypálena pevnost a pak vítězí strana která pevnost definitivně zapálila (tedy rozdělala na jedné straně pátý oheň) nebo když na stole zbyde už jen gang který má pevnost chránit (a ten se stává vítězem).

Zkušenosti:

+1 za přežití
+1 vítězný vůdce
+1 za vyřazení nepřítele – zombie I přízraci se počítají
+2 za magii – hrdina, který úspěšně seslal všeschna tři kouzla z knihy obdrží 2 expy navíc

odměna:

Pokud patří vítězná strana mezi vypalovače, získá vybavení v hodnotě k6x10 zlatých. Vybavení musí být zbraně a brnění s běžnou dostupností, ale na jejich cenu je pro tento účel 20% sleva.

Pokud je vítězná strana obránci, získá jednoho vězně obecného a jednoho žoldáka zadarmo (ale nadále ho musí normálně platit.

Vzkříšení

Odporní nemrtví se snaží o vzkříšení ducha starého upíra. Zastavit za každou cenu!

terén:

Normální, střed bojště je označen a do tří palců od něj je volno

Rozmístění gangů:

Gang nemrtvých je obránce a rozmisťuje se na volné plošeš ve středu, druhý gang je útočník a rozmisťuje se 8 palců od kraje. Pokud by náhodou hráli dvoje nemrtví, určuje se obránce standartně.

začátek hry: začíná útočník

zvláštní pravidla:

Rituál vzkříšení již byl započat a stačí udržet dost dlouho místo rituálu bez rušivé přítomnosti aby proběhl. Tuto bitvu se nehází testy na ústup.

Zběsilá vlna – pokud je kterýkoliv model útočníků vyřazen z boje, vrací se na začátku příštího kola opět do hry – oběví se v nasazovací zóně útočníka a může dělat cokoliv včetně napadení. Pokud byl vyřazen jezdec, ale jeho kůň zůstal na bojišti, kůň se odstraní a jezdec se vrátí i s koněm. Každopádně si ale každý model který byl alespon jednou vyřazen musí po bitvě hodit na přežití (jeho navrácení do hry ve skutečnosti nezna,mená, že ožil, ale reprezentuje posily, které gang pro svůj úkol dostal).

konec hry:

Pokud kterýkoliv model útočníků skončí pohyb na označeném místě ve středu stolu, útočník vyhrál. Jinak na konci šestého kola vyhraje obránce.

Rekonstituce:

oba gangy počítaly s obtížným úkolem a připravily se na něj – po bitvě můžete všechny hody na umírání přehodit.

Zkušenosti:

+1 za přežití
+1 vítězný vůdce
+1 za vyřazení nepřítele

odměna:

V případě vítězství nemrtvých si tito určí jednoho hrdinu špinavce/ghůla. Tento hrdina dostane 3+3k3 expů, získá přístup ke všem schopnostím tabulkám kromě střelby a od teď pro něj platí pravidla pro nemrtvé (neomráčitelnost, imunita na jedy, nemrtvá zranitelnost). Pokud se jednalo o ghůla, může se (přes schopnost) naučit používat zbraně, ale stále nemůže mít žádnou zbroj.

Ostatní gangy obdrží k6x10 zlatých.

Explorační tabulka:

11 – kostlivec s pokladem
velký kus zlata drží v náručí kostlivec a je třeba mu ho vyrvat. Určete jednoho hrdinu, ten musí hodit test na sílu a na odlolnost. Pokud hodí test na sílu, získáváte poklad, pokud nehodí test na odolnost, vynechá příští bitvu, oba testy jsou na sobě nezávislé. Pokud hrdina poklad nevyrve, můžete poslat dalšího

22 – mrtvý pocestný
najdete u něj dýku (v zádech) a d6 zlatých

33 – ztracené zavazadlo
hoďte k6, našli jste
1 – k6 zlatých
2 – sekeru
3 – meč
4 – lehké brnění
5 – obouruční zbraň
6 – pistoli

44 – šílený venkovan
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 zlaťáky
nalezeno k6 zlatých

111 – sudy s chlastem
Hoďte 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. Tohoto žoldáka si můžete vzít i pokud půjdete přes maximum žoldáků, ovšem po další bitvu musíte počet žoldáků upravit na povolenou míru

444 – mrtvý průzkumník
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
hoďte k6
1 – trombón
2 – pár pistolí
3 - pár soubojovém
4 – k3 pušek
5 – k3 váčků kvalitního střelného prachu
6 – výrobcův 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
Hoďte k6
1-2 předměty za 2k6 zlatých
3 k3 přileb
4 lehké brnění
5 těžké brnění
6 ithilmarové brnění

3333 – potulný kněz
buď se s vámi podělí o svou moudrost, nebo ho zabijete a obětujete bohům. Ať tak či tak z toho dostanete k3+1 expů pro hrdiny

4444 – mertvý voják
má u sebe lehké brnění, kuši, halapartnu a štít

5555 – hřbitov
sigmarité získají d6 expů pro hrdiny za zapečetění hrobů, ostatní gangy (kromě nemrtvých) mohou rabovat a získat k6x10 zlatých, ovšem příští hru se sestrami nebo lovci je tito budou nenávidět. Nemrtví mohou získat buď d3 čerstvých ghůlů nebo k6 zombií, nenávist stejná jako v minulém případě.

6666 – stezička
v příští bitvě můžete negovat jakékoliv soupeřovo speciální nasazování a po bitvě si můžete jednu kátici o +-1 zvednout

11111 – kostlivá tlupa
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 – nekromantův grimoár
Dobré gangy knihu vydají sigmaritům ke spálení a obdrží k6x10 zlatých (sigmarité k6 expů pro hrdiny), zlé gangy mohou knihu rovněž prodat za k6x10 zlatých, nebo jí může jeden hrdina přečíst – získá náhodné nekromanční kouzlo z výběru vysátí duše, kouzlo zkázy a hrůzné představy. Pokud knihu takto přečte nekromant, může si přidat libovolné nokromanční kouzlo podle svého výběrů, nebo si u jednoho kouzla snížit obtížnost o 1

44444 – svalovec
svalovec vás vyzve na souboj, jeden z vašich hrdinů s ním může bojovat – je to zápasník obecný a bojuje se s ním stejně jako v aréně. Pokud prohraje, hází si na vážná zranění, ovšem výsledky smrt, zajat a prodán zápasníkům se přehazují. Pokud zvítězí, svalovec se k vašemu gangu přidá – počítá se jako zápasník, který se stal členem gangu. Přidá se ke všem gangům kromě karnevalu chaosu a ještěrek

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 temné energie
jeden váš hrdina se může pokusit energii ovládnout. Hoďte 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). Lovci čarodějnic a Sigmarovy sestry, místo toho získají přístup k Sigmarovým modlitbám, pokud už model tuto schopnost má, může si třikrát hodit na modlitbu (navíc k postupům)

222222 – podivný přístroj
Netušíc co s tím to prodáte za 20+k6x10 zlatých. Nemrtví si mohou přístroj ponechat, získají tak jednu zombii do každé bitvy pouze pro onu bitvu

333333 – skrýš neúspěšných kolonizátorů
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. Hoďte 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 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 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.
Zlé gangy takto alternativně naleznou stínového stopaře, pro kterého platí vše napsané výše včetně věcí nalezených na cestách

666666 – symbol smrti
Dá se odprodat (ať už chrámu nebo temným kněžím) za 2k6x10 zlatých. U zlých gangů si ho některý z hrdinů může ponechat – začne způsobovat strach a získá +1W (do maxima 2)