

# Přehled používaných změn pravidel pro Tenuktitlan 4



## Přehled používaných úprav pravidel

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

## Pravidla pro scénáře

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

## Pravidla pro terénní prvky

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

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

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

běžných pravidel útočit.

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

## Úprava velkých pomocníků:

Velký pomocník do začátku stojí pouze 75% své ceny.

Medvěd - 95

Ogr - 120

Kroxigor - 160

Troll - 150

Minotaur - 150

Kryší ogr - 170

## Úprava Ostlandu

1) a 2) expy Ostlandských bratranců jsou do začátku 8 a mají i rychlost

3) opilci stojí 20

4) jégrů je 7 a mají od narození hunter

5) puška stojí do začátku u Ostlandu 25

6) ostlandský skill dovoluje přehoz všech routů, tak jako to mají ostatní podobným skillem obdařené gangy

7) stařešina a bratrance mohou používat i dvouhlavňové pistole

8) do tabulky vybavení ostlanderů přibude halapartna

## Úprava Kislevu

1) Strjelci mají dovednost hunter

2) puška stojí do začátku 30

## Použité upravy, které se aktuálně považují za testovací:

1) Kritická zranění Mistrovský výstřel a Rozkrájen místo ignorence brnění jen brnění o 1 proráží.

2) Králičí packa má vzácnost 6 a cenu 10

3) Do napadení lze skákat nejvýše z 1“

4) Při hledání chaotitů se používají minimálně tři kostky

5) Kopí a halapartna mají v prvním kole u pěšího bojovníka +1WS a +II

6) Zavádí se nová dovednost do skupiny bojových: **Rána štítem** – bojovník umí zaútočit štítem s postihem -1 na zásah.

## Nová jízdní pravidla

1. jezdit na zvířeti může kdokoliv, kdo příslušné zvíře vlastní a je jeho rase povolené

2. jezdec na zvířeti je polovysoký cíl, tedy je možno na něj střílet i když není nejbližší, nicméně není na něj bonus na zásah

3. nasedání a i sesedání ze zvířete stojí polovinu pohybu a není možno běhat ani napadat

4. pokud jezdec ze zvířete spadne, pak se zvíře posune dva palce od něj (podle přání majitele)– opuštěné zvíře není považováno za hrozbu, tedy nijak nepřekáží nepříteli například při výběru cíle na střelbu, pro kohokoliv kromě jeho majitele je to terénní prvek bez významu. V případě napadení kůň utíká o 2k6 směrem od napadení (jako reakci na vyhlášení, tedy pokud uteče dost daleko, bude napadení neúspěšné. Rovněž pokud do dvou palců od něj vypukne boj, kůň prchá 2k6 směrem od boje. Pokud majitel vstane a není v boji, kůň se automaticky přemístí k němu a majitel na něj může

nasednout. Pokud by kůň při běhu narazil na překážku, pak se jí v logických mezích pokusí oběhnout.

Pokud jezdec spadl s koně v boji, pak v boji i nadále zůstává a mimo boj jde pouze kůň.

5. Pokud je jezdec vyřazen, ale již není na koni, pak se ze hry odstraní i kůň, ale nehází si na smrt

6. jezdec na zvířeti nesmí za žádných okolností do budovy, může ale napadnout model který alespon částí podstavce z budovy vyčuhuje. Pokud model v napadne jezdce a byl by při tom v budově, posune se tak, aby z budovy alespon částečně vyčuhoval (v případě napadení oknem se prostě celý boj posune ven). Do lesa jezdec vstoupit může, ale při každém pohybu během nebo napadením v lese je na hod 1 na k6 zraněn bez jakékoliv záchrany a navíc v lese útočí vždy poslední.

8. pokud na koni sedí velitel, je jeho velitelská vzdálenost prodloužena o 3 palce

9. jízdni model má automaticky +1 k brnění

10. pokud je kůň vyřazen z boje, hází si normálně na smrt, ale umírá pouze na 1. Jízdní zvíře v čabrace (míněno efektivní čabrace, tedy zvíře které přidává +2 do brnění, kromě ořů v čabrákách tedy i orčí prase nebo ledová ještěrka) si tento hod může přehodit.

11. na koni je možno bez postihu sbírat chaotity, truhličky, žáby a podobné. Není možno prohledávat žádné objekty.

12. žádná jízdni zvířata nepřidávají nic do hodnocení gangu

13. jezdec na koni nesmí za normálních okolností používat v boji obouruční zbraň, nebo dvě zbraně. Přesněji, musí jednou rukou ovládat koně a tedy může mít v jedné ruce pouze nic/štit (pro případ vícerukých modelů). Rovněž se tato záповeď netýká silniční hlídky, kde se předpokládá, že mu jeho obouruční kladivo umožňuje používat speciální trénig. Pokud má model dvě pistole (a schopnost pistolník), může z obou najednou vystřelit ve střelecké fázi, ale v boji musí stále mít jednu ruku volnou.

### **jezdecké schopnosti:**

#### **boj v sedle**

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

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

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

#### **velitel kavalérie**

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

#### **jízda v zákrytu**

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

#### **jezdecký útok**

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

### **boj z výšky**

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

### **náskok**

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

### **jízdní střelec**

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

### **mistr jízdního boje**

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

### **využití pozice**

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

### **úskok**

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

### ***jízdní tabulka vyřazení***

**1-2** jezdec je dezorientován a snaží se ovládnout koně. Pokud je v boji, pak se další útoky na něj počítají jako útoky na sraženého protivníka. Pokud ve svém následujícím kole není v boji, pak se nemůže hýbat ani střílet (kouzli může), pokud je v boji, počítá se, jako by se vzpamatovával ze sražení, tedy bojuje normálně, ale jako poslední

**3-4** jezdec padá z koně a je omráčen

**5-6** jezdec je vyřazen i s koněm

### ***Úpravy uvedené v kampaňových pravidlech a zde pro větší přehlednost opakované***

### **Felčar**

Felčar může vyléčit vážná zranění členů vašeho gangu. V kampani je k dispozici několik typů felčarů. Každý felčar má určenou základní a doplčkovou cenu.

Za zaplacení doplatku získáte +1 k tomu, co hodíte na kostce, doplatek můžete zaplatit i vícekrát.

Platí se před hodem nebo je možno zaplatit dvojnásobný doplatek po hodu.

#### **Výsledek určí následující tabulka.**

2 – pacient zemřel

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

## Úpravy postupů

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

Používá se následující mechanismus přehazování postupů – po každé bitvě hráč může přehodit 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 hodu. To se nepovažuje za přehoz ale naopak vytoužený postup se počítá v rámci do počtu postupů pro přehoz. Pokud by čirou náhodou po příslušné bitvě žádný hrdina nepostupoval, je třeba postup přiřadit pomocníkovi nebo žoldákovi, pakliže by nepostupoval vůbec nikdo, právo na postup přechází do další bitvy, kde někdo postupovat bude. Volba se netýká odměn vládců stínu ani hodu na kouzlo.

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

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

### **Prováděcí předpis vytoužených postupů:**

- 1) Vytoužený postup je pokud možno přidělen jako první, každopádně modelu dle pravidel, který si na postup ještě neházel. Takto využitý vytoužený postup nezasahuje do počtu přehozů pro tuto bitvu, počítá se jako jeden z postupů pro počet přehozů.
- 2) Pakliže na to zapomenete, což se určitě stane, začne postup zasahovat do počtu přehozů, tedy tím jakoby ztrácíte jeden přehoz. Postup můžete i nadále využít, ale "jen" v rámci počtu přehozů. Opět by měl být použit před ostatními přehozy.
- 3) Pakliže na to i tak zapomenete, musíte vytoužený postup využít pro povolený model, který v tomto kole přehoz využil, místo tohoto přehozu.
- 4) Pakliže žádný model povolený pro vytoužený postup nevyužil přehoz nebo pokud jste neměli v tomto kole žádný přehoz (1 postup). Tak prostě změňte - pokud chcete - postup jednomu povolenému modelu. Koneckonců buď to znamená, že to byl jediný postup v tomto kole, nebo vám to napadalo tak dobře, že jste nepotřebovali přehazovat, a v tom případě vaší chybou zase tak moc nezískáte.
- 5) A pokud někdo bude zapomínat cíleně, tak takhle se, pánové a dámy, kriket nehraje.

## Úprava úmrtí a změkčení následků bitev

### **Hrdinové**

Hrdinové, kteří by měli zemřít, jsou místo toho kandidáty na záchranu. Pro jejich záchranu je třeba odehrát záchranný scénář a tím je získat zpět.

Pakliže byl pro jednoho hrdinu odehrán již dvakrát záchranný scénář a byl takto zachráněn, je jasné, že hrdina je **miláčkem štěstěny**. Od této chvíle již nemůže normálně zemřít. Hody znamenající smrt

pro něj znamenají plně uzdraven.

Padne-li hrdinovi aréna, hráč sám rozhodne, zda do ní hrdinu pošle. Jde-li do arény, všechny následky s výjimkou smrti plně platí. Po smrti může být, byť bez zabaveného vybavení, zachráněn.

Padne-li okraden, zloděj neukradne vybavení s cenou  $\geq 20$ , má-li model vybavení s vyšší cenou, je okraden o vybavení v ceně maximálně 20 zlatých úhrnem.

### ***Pomocníci a žoldnéři***

V jedné bitvě mohou zemřít nejvýše dva pomocníci, velký pomocnický model (ne žoldněřský ogr) se v tomto případě počítá za dva, umírá jen na 1 na k6 a navíc může být zachraňován podle pravidel pro hrdiny. Pro něj neplatí pravidlo „miláček štěstěny“.

### ***Boží požehnání***

Každý hráč má k dispozici tři boží požehnání na kampaň, tento počet může být v průběhu kampaň operativně zvednut. V každé bitvě může hráč v pobitevní fázi utratit jedno boží požehnání. Toto požehnání změni 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 kampaň by měli zemřít první dva házení. Požehnáním můžete jednoho z nich zachránit, ale tím pádem vstupuje do platnosti hod na smrt třetího pomocníka.)