

Artefaktové scénáře T4

Lesní svatyně

Do tajemného hájku veprostřed lesa se bojí vstoupit i ještější lid. Sídlí zde od nepaměti pradávné mocnosti lesa a brání vstoupit komukoliv nepovolanému.

Terén:

Přírodní terén, uprostřed je mýtina 12“ v průměru. Je obstoupena prstencem lesů hlubokým 2“ (není vidět skrz). Směrem ze stran, na které hráči nenasazují prochází lesem pěšinky široké tak, že projede jízdní model. Uprostřed stojí 2 posvátné stromy, každý na jedné straně pěšinky (ca 3“ od sebe). Mezi nimi stojí Treekin, který je stráží.

Speciální modely:

Mladý Treekin (Strom, podstavec ogří)

6-10 Dryád (Na každý gang tolik kolik je $\frac{1}{2} \sum W$ jeho hrdinů, zaokrouhleno nahoru.)

4-8 Domorodých strážců (Na každých celých 5 modelů gangu 1)

4 Hlídači svatyně

Statistiky:

model	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	AS	WS	Vybavení
Mladý Treekin	5	4		4	4	3	3	3	8	5+	5+	Straší, neozbrojený
Dryáda	5	4		4	4	2	6	2	8	6+		Straší, neozbrojená
Domorodý strážce	4	4	4	3	3	1	5	1	8			Dlouhý luk, hadí jed*, meč
Hlídač svatyně	4	5	4	3	3	1	5	2	9	5+		Kopí

* +1 k síle luku, ale nemodifikuje obranu zbrojí

Rozložení hráčů:

Normální.

Infiltrace a předtušování je možná až za vnější hranou ochranného prstence lesa, a to ne blíže než 4“ (12“ od středu).

Speciální pravidla:

Můžete se pokusit prohledat mýtinu, neboť jste se doslechli, že ukrývá mocné tajemství (že by artefakt?). Cílem je, aby 1 model gangu setrval v klidu kontaktu s posvátným stromem 1 kolo mimo boj. Získáváte tak nárok na artefakt.

Přiblíží-li se gang na dostřel a dohled z posvátného lesa (pro tyto účely se nepočítá elfí hraničář ve svém plášti), zjeví se do v něm 1“ od kraje příslušný počet domorodých strážců a zahájí na vás palbu. Nemají postih za pohyb, neboť oni se nehýbou, vy jste je pouze do té chvíle nezahledli. Pakliže je budete chtít napadnout ze vzdálenosti větší než

je váš základní pohyb a napadení by bylo úspěšné, strážce uteče a skryje se v lese, aby se ve svém kole zase objevil na příhodném místě. Nebude-li mít po kom střílet, ukryje se opět, pokud nebudou modely hráče na mýtině. V takovém případě se objeví na vnitřní straně lesa a bude střílet tam a nebude-li tam cíle, bude napadat obdobně jako Dryády. Vstoupí – li model hráče do posvátného lesa, zastoupí mu cestu Dryáda, pokud ještě nějaká zbývá v přidělu na gang hráče.

- Pokud model vstoupí do lesa normálním pohybem, zastaví se na kraji lesa (uvnitř) a Dryáda naproti němu uprostřed lesa. Dryáda ho ani ve svém kole nenapadne.
- Pokud model do lesa vběhne/vjede dvojnásobným pohybem (march), s Dryádou se srazí uprostřed lesa a Dryáda útočí jako první (normální first strike).
- Pokud model vstoupí do lesa při napadení, dryáda do napadení skočí a útočí jako první (tudíž půjdou podle pořadí iniciativy).

V dalších kolech napadají Dryády vždy tak, aby úspěšně napadly model co nejbližší posvátnému stromu na své straně.

Oba vstupy pěšinek hlídá po dvojici hlídačů svatyně. Spatříte je však až na vzdálenost rovné vaší iniciativě. Oba zastoupí cestu a váš pohyb bude ukončen nejbliž 1“ od nich. V dalších kolech napadají hlídači vždy tak, aby úspěšně napadli model co nejbližší posvátnému stromu.

Vstoupí- li však na mýtinu model hráče, pak i zbývající jemu příslušné Dryády či hlídači se objeví na svých pozicích a budou napadat vždy tak, aby úspěšně napadly model co nejbližší posvátnému stromu.

Stejně tak učiní treekin střežící posvátné stromy.

Žádný z modelů ochránců lesa se nepustí za okraj posvátného lesa.

Gang, který vyřadí treekina ignoruje první test na prohru.

Konec hry:

Hra končí, když na stole zůstane jen jeden gang, který získal u posvátného stromu nárok na artefakt. V případě, že ochránci zaženou oba gangy, boj končí remízou.

Rozdělení artefaktů:

Artefakt případně hráči, který splnil podmínku pro jeho získání, splnili-li ji oba, případně vítězi.

Zkušenost:

+1 za přežití

+1 vítězný vůdce

+1 za vyřazení nepřítele, hlídače, Dryády i domorodého strážce

+2 za vyřazení treekina

+1 hrdina, který nalezne ve svatyni artefakt

Odměna:

D3x10 za splnění podmínky scénáře na získání artefaktu. D3x10 za vítězství.

Poklad trpaslíků

Trpaslíci vyrabovali ještěří poklady a byli při tom přepadeni bandou goblinů. Zbylí trpaslíci se opevnili na kopečku a vy jste se rozhodli jim od pokladů pomoci. Ale ani goblini nejsou daleko.

Terén:

Přírodní terén, uprostřed obranná pozice z přírodních materiálů (kameny, skály, keře) ca 6“ v průměru.

Speciální modely:

Trpasličí Thán

Kladivář

Hromovládce

Slayer

10 Skřetů na vlčích

Statistiky:

model	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	AS	Vybavení
Thán	3	6	4	4	4*	2	3	3	9	2+	Štít, sekera, helma, kuše
Kladivář	3	5	3	4	4	1	1	2	9	5+	Obouruční kladivo, helma
Hromovládce	3	4	4	3	4	1	1	1	9	6+	Puška, sekera, helma
Slayer	3	6	3	4	4*	2	4	3	9		Sekera
Skřet	4	2	3	3	3	1	2	1	6	4+	Kopí, štít, kr.luk
Vlk	9	3		3	3	1	3	1	3		

* *resilient*

Rozložení hráčů:

Normální.

Speciální pravidla:

Ve středu pole se ukrývá zbytek trpaslíků hájících své poklady. Je třeba vniknout do jejich skrýše a poklad vyzvednout. Trpaslíci však tuší beznadějnost svého postavení a tak se je snažili ukrýt. Model stojící ve skrýši, který není v boji na blízko hodí na začátku svého kola D6 a na 4+ artefakt našel. V opačném případě stráví celé kolo hledáním. Hledat nemůže model ze sedla koně. Jeden gang může nalézt maximálně 1 artefakt.

Dá se však předpokládat, že trpaslíci nebudou jen nečině přihlížet. Thán s hromovládcem začnou střílet na nejbližšího nepřítele, hned jak se objeví v dohledu. Ostatní se budou ukrývat. Trpaslíci, kromě slayera neopustí svou skrýš a budou napadat vniknuvší vetřelce. Slayer, pokud nebude moci napadnout nikoho uvnitř, nebude váhat napadnout nepřítele i mimo skrýš. Vždy však půjde po modelech nejbližší skrýši.

Gang, který vyřadí Thána, ignoruje první test na prohru.

Trpaslíky ve své skrýši můžete, pokud chcete, při střelbě ignorovat.

Nález artefaktu posílí vaši morálku. Gang držící artefakt, routuje až při dosažení 50% ztrát. Artefakt je potřeba vynést ze stolu stranou, kterou jste přišli. Lze si jej předávat, pokud se dostanou modely do kontaktu, ale pouze tak, aby v jednom kole byl nesen jen jedním modelem. Model, který nese artefakt, nelze marchblokovat.

Skřeti, které jste v olupování trpaslíků předběhli, vás za to, ale rádi mít nebudou. V okamžiku, kdy váš artefakt opustí skrýš, objeví se ve středu náhodně zvolené delší strany stolu 5 vlčích jezdců a vydají se stíhat nositele artefaktu. Budou se snažit napadat tak, aby úspěšně napadli nositele artefaktu, nebo modely nejbližší něj. Nebudou-li moci napadnout, budou jej stíhat, nebo se pokusí o střelbu. Pokud ztratí 50% modelů, musí skřeti složit test na morálku. Pokud jej nesloží, všechny jejich modely, které nejsou v boji začnou zbaběle prchat. Pokud je nositel artefaktu vyřazen, artefakt zůstane ležet na jeho místě. Není možné převzít artefakt od modelu, který je sražen nebo omráčen.

Konec hry:

Hra končí, když je první z artefaktů vynesena ze stolu. V případě, že jsou oba gangy zahrnány na ústup, boj končí remízou.

Rozdělení artefaktů:

Artefakt připadne hráči, který splnil podmínku pro jeho získání, splnili-li ji oba, připadne vítězi.

Zkušenost:

- +1 za přežití
- +1 vítězný vůdce
- +1 za vyřazení nepřítele, trpaslíka a skřeta
- +1 navíc za vyřazení Thána a Slayera
- +1 za nalezení artefaktu

Odměna:

D3x10 za splnění podmínky scénáře za nalezení artefaktu. D3x10 za vítězství.

Mlžné jezero

Hluboko v džungli se nachází tajemné jezero a uprostřed něj ostrov opředený mnoha tajemstvími. Krom toho, že tam prý žijí opeření hadi, nachází se na něm prastaré kultovní místo. Neskrývá kromě tajemství i něco navíc?

Terén:

Celý stůl je vodní plochou, uprostřed se nachází ostrov o poloměru 12“, v jeho středu se nachází zbytky svatyně (kruh menhirů apod.) o průměru 8“. Jinak je ostrov pokryt nepřilíš členitým přírodním terénem. V protilehlých rozích stolu se nachází kus pobřeží nebo dřevěného mola, 10“ dlouhý, kolmý k úhlopříčce stolu.

Speciální modely:

2 Quatzelcoatlové (podstavec ogří)

2 Megateradoni (mohou být virtuální)

8 loděk, pojme 6 pěších nebo 4 pěši a koně, či jiný velký model. Pohyb 6“, nemarchuje.

Statistiky:

model	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	WS	Vybavení
Quatzelcoatl	8	4		4	4	2	4	3	6	6+*	Neozbrojený, létá
Megateradon	2	5		4	4	3	4	2	8		Neozbrojený, létá

* proti útokům S5+ se záchranný hod zvyšuje na 5+.

Rozložení hráčů:

Hráči začínají na cípku pobřeží v rohu stolu. Na ostrov se nelze dostat žádným speciálním nasazením.

Speciální pravidla:

Chtěli byste se dostat na ostrov a prozkoumat ho. Cílem je opanovat kultovní místo.

Gang, jehož alespoň 1 hrdina vstoupil do posvátného okruhu, získává nárok na artefakt.

Speciální pravidla:

Hráči nalodí své gangy na své 4 čluny, které libovolně rozmístí na svém pobřeží. Na konci 1. kola vjedete do mlhy. To vám trošku stíží navigaci. V mlze udržujete stejný směr lodí, neboť jste mířili k ostrovu a nemáte se podle čeho orientovat.

Na začátku kola v mlze, určete nejdříve, kolik palců která loď urazí a pak hod'te pro každou loď D3. Na 1 se odchýlíte doleva, na 2 doprava a na 3 si uchováte směr.

V případě výchylky od kurzu hod'te další D3. Výsledná poloha lodí bude D3x10° odchýlená od původního kurzu (přibližně D3 palců do strany na při pohybu 6“). Jelikož nemáte orientaci, toto je nový kurz, který se snažíte udržovat.

Provedení plavby: 1) hráč určí kurz a vzdálenost všech svých lodí

2) hráč nahází odchylky a určí nový směr lodí

3) hráč posune lodí v novém směru a připočte si následky

Pokud se lodi v mlze srazí, hod'te pro každou D6. Na 1 se rozkymáci tak, že někdo vypadne. Určete hodem D6, kolik to bude modelů. Pokud, ale padne 6, převrhne se celá loďka.

Které modely vypadnou určete náhodně. Kůň nebo velký model vypadnou pravděpodobněji, takže při určování, kdo vypadne, má jejich možnost 3 pozice oproti 1 u normálního modelu. Např.: z posádky 2 muži a kůň vypadne 1 model – hodím D5 a na 1 vypadne první muž, na 2 druhý, na 3-5 kůň.

Svého druhu však nenecháte v nouzi a můžete jej na 2+ (modely v lehkém brnění na 3+, v těžkém na 4+) v dalším kole zachránit, jinak zmizí pod hladinou (počítejte jako OOA). Převrhne-li se celá loďka, je možné trosečníky vytahovat do lodí, kde zbývá volné místo. Je pochopitelně nutné k trosečníku připlout na kontakt. Trosečníci přidržují své převržené lodice a mohou ji vléci rychlostí 1“. Modely s pravidlem vodní se nemohou utopit, v mimořádně zrádné vodě plují rychlostí rovnou polovině svého pohybu. Koně se vytáhnout nepodaří, počítejte je jako vyřazené. Čabraka však tentokrát nesnižuje riziko úhynu. Vytahováním z vody stráví loďka celé kolo na místě a přitom se jen natočí do směru dle směrové kostky.

Narazíte-li v mlze lodí na břeh, postupujte jako při srážce s jinou lodí, pouze s tím, že modely spadlé se budou pohybovat jako ve velmi těžkém terénu.

Mlha bude nad jezerem ležet nejméně 2 kola obou hráčů. Na začátku dalšího se na 4+ rozptýlí, případně v dalším na 3+ , atd. Po té bude lodi možno navigovat normálně. Pro zjednodušení budou lodi měnit směr pivotováním, za cenu 1“ natočení = ½“ pohybu.

Když se mlha rozestoupí, zaskočí vás útok megateradonů. Jejich kolo bude probíhat před kolem 1. hráče. Na každého z hráčů zaútočí 1 megateradon a vybere si náhodně cíl, nikoliv však koně. Nebude však v boji setrvávat a po jedné bojové fázi, pokud přežije, vyletí opět vzhůru. Můžete na něj pak střílet, s postihem -1 na zásah. Megateradon si nehází na vyřazení, po ztrátě posledního života zmizí. Vyřadíte-li jej, jedno kolo se neobjeví, jinak se bude vracet – tedy přiletí jiný, dokud budete na jezeře.

Na konci kola, kdy vaše modely vstoupí na půdu ostrova, objeví se Qutzelcoatl, který bude bránit přístup ke svatyni. Nebojte, ten už se recyklovat nebude. Zaútočí vždy tak, aby úspěšně napadl model, který je nejbližší ke svatyni. Je však velmi pohyblivý, a proto bude-li v kole hráče v boji z přesilou a podaří se mu, alespoň jeden model srazit, omráčit, či vyřadit, ve svém kole z boje unikne (let až do 10“), vždy tak, aby zastoupil cestu ke svatyni.

Konec hry:

Hra končí pokud zůstane na stole pouze jeden gang, který obsadil svatyni a nebo ten z gangů, který má ve stanovený čas ve svatyni více stojících modelů (vedené jízdní zvíře se nepočítá). Onen čas se stanoví hodem kostkou. Po té co první gang vstoupí na půdu svatyně a proběhnou ještě 2 kola soupeře, hod'te na začátku dalšího kola každého hráče D6. Padne-li 6, hra končí.

Rozdělení artefaktů:

Artefakt připadne hráči, který splnil podmínku pro jeho získání, splnili-li ji oba, připadne vítězi.

Zkušenost:

+1 za přežití

+1 vítězný vůdce

+1 za vyřazení nepřítele i Quatzelcoatla

+2 za vyřazení Megateradona

+1 hrdinové stojící na konci hry ve svatyni.

Odměna:

D3x10 za splnění podmínky scénáře na získání artefaktu. D3x10 za vítězství.

Šílený baron

Surový vychytralý baron zajal několik domorodých šamanů a snaží se z nich vypáčit, kde se ukrývají báje poklady Tenuktitlanu. Jelikož máte o poklady zájem i vy, rozhodli jste se šamany zachránit a pak z nich získat informace sami.

Terén:

Centrální plocha, čtverec 12“x12“ představuje buď náměstí a nebo popravčí vrch u městečka/vsi. Zbytek terénu dotvořit dle povahy popraviště. Na něm budou umístěny 4 hranice uspořádané do čtverce o straně 8“ orientovaném rovnoběžně s hranami stolu.

Speciální modely:

1 Šílený baron (jezdec)

20 zbrojnošů

Statistiky:

model	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	AS	vybavení
Baron	4/8	5	3	4	4	2	5	3	7	2+	Řemdih, přilba, kůň
Zbrojnoš	4	3	3	3	3	1	3	1	5	5+	Kopí, přilba
Šampion	4	4	3	3	3	1	4	2	6	5+	Halapartna, přilba

Zbrojnoši obstupují popraviště v pravidelných rozestupech (tvoří čtverec o straně 10“). V případě, že mezi gangy je rozdíl ratingů větší než 75, 3 ze zbrojnošů na straně nejbližší k silnějšímu gangu jsou nahrazeni šampiony. Je-li rozdíl prestiže větší než 130, šampionů bude 5. Šílený baron sleduje popravu ze středu popraviště. Kolem postávají hloučky ustrašených obyvatel. Rozprchnou se při prvním náznaku příchodu vašich družin. Baron není znám tím, že by se ohlížel na bavící se obecnstvo.

Rozložení hráčů:

Normální. Infiltrovat či předtušovat však můžete i do blízkosti popraviště, jelikož jste krytí davem. Ignorujte modely obránců i modely obdobného zvláštního nasazení soupeře. Takto infiltrující, modely musí být pěší a smí si vzít ze zbraní pouze jednu jednoruční zbraň a dýku. Nemohou používat štít. Ostatní zbraně z jejich výbavy jsou považovány za ponechané v táboře.

Speciální pravidla:

Mezi dvěma zbrojnoši ve formaci kolem popraviště není možné projít. Pokud se o to pokusíte, budete napadeni nejbližším z nich, pokud je do 1“ od místa, kde pronikáte. vzdálenější žoldníci z vaší poloviny stolu se budou snažit pomoci svým druhům. Budou přednostně napadat modely vniknuvší na popraviště. Pokud to nebude možné, budou pomáhat druhům v boji, Pokud to bude možné, nebudou bojovat více než 2 zbrojnoši s 1 modelem hráče. S nejnižší prioritou se budou přesouvat tak, aby zastoupili své vyřazené nebo omráčené druhy v nejohroženější části obrany. V případě, že se

pokusíte osvobodit i šamana na soupeřově polovině stolu, stanete se cílem i pro obránce z oné poloviny stolu.

Baron není příliš statečný a do boje se vloží, až když jeden z šamanů bude osvobozen. Pak začne napadat nejbližší modely. Pokud, ale bude na začátku svého kola (kolo obránců bude následovat po kolech obou hráčů) v boji s více než dvěma stojícími modely, pokusí se podle standardních (alternativních) pravidel z boje utéci. Prchne-li baron, všichni zbrojnoši, kteří nejsou v boji si musí hodit na morálku, jinak budou prchat také. Prchá se směrem k nejbližším bočním stranám stolu, pokud možno volnou cestou. Baron se pokouší zastavit úprk pouze do doby, dokud je někdo živý na hranici, jinak prchá. Pokouší se o to i zbrojnoši do 6“ od něj a na jeho morálku, pokud on sám neprchá.

Šamana zachráníte tak, že zachránce ukončí svůj pohyb u hranice. Pokud na začátku jeho příštího kola bude stát a nebude v boji na blízko ze stojícím modelem, šaman je osvobozen. Za svůj život se vám jistě odvděčí. (Získáváte nárok na artefakt.) Pokud nebudou zachráněny do začátku 5. kola hráče zaplane v kole obránců hranice.

Konec hry:

Hra končí, když už není koho osvobozovat, na stole zbývá jen jeden gang a baron je pryč. Vítězí gang, který osvobodil více šamanů. V případě, že je to gang, který ustoupil, hra končí remízou. Pokud oba osvobodily stejný počet šamanů, vítězem je ten, který neustoupil.

Rozdělení artefaktů:

Artefakt připadne vítězi, pokud splnil podmínku pro jeho získání. V remíze gang, který neutekl, pokud splnil podmínku pro jeho získání.

Zkušenost:

+1 za přežití

+1 vítězný vůdce

+1 za vyřazení nepřítele, zbrojnoše a šampiona

+2 za vyřazení Barona

+1 za osvobození šamana

Odměna:

D3x10 za splnění podmínky scénáře za nalezení artefaktu. D3x10 za vyřazení barona.