



RUINY

TENUKTITLANU

Tenuktitlan verze 2.2.1 – finální verze při startu kampaně

Pravidla pro scénáře a kampaň v Tenuktitlanu verze 2.1.11

V lustrijských pralesích stojí mnoho zapomenutých měst ještěřítého 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 odehrát co nejdříve šest vítězných scénářů a pak závěrečný scénář nazvaný cesta domů. Každý, kdo to dokáže, je vítězem.

Změny a doplňky pravidel

Změny pravidel a jejich výklad v průběhu kampaně

Kampaň je silně 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 necht' zůstane při stávajícím textu.

Terény

Kromě běžných budov budeme hrát i s kopci a lesy. Kopec žádná zvláštní pravidla nemá, je to prostě terénní vyvýšenina, ale hraje se „warhammerově“ 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 do lesů nesmí. 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.

Alternativní pravidla

(většina je již zaběhnutá, nicméně zde uvádím všechna odlišná od originálu).

Štít dává pěším v boji zblízka bonus k brnění +2.

Hrají se jak speciální kritická zranění pro každý typ zbraní, tak i odměny vládce stínů pro posedlé.

Veškerá kouzla, sesílaná na konkrétní osobu, požadují LOS.

Jízdní model je pouze polovysoký cíl, tedy se dá cílit, i když není nejbližší, ale není na něj +1 na střelbu

Žoldáci jsou povoleni všichni, kteří jsou v tabulce „kdo z koho“ na Valdoře podle této tabulky. Žoldák, který by měl jen jednu jednoruční zbraň a druhou ruku volnou má automaticky dýku (s výjimkou lampigoblina, ten má jen jednu dýku z definice (v druhé ruce drží lucernu).

Svěcená voda funguje na všechny modely gangu posedlých kromě bratrů, všechny modely karnevalu chaosu kromě bratrů, všechny modely gangu bestií a modely s podtypem „nemrtvý“ (čili upír, vlk hrůzy, zombie, neúnavný pátrač a věčný válečník, všechny modely gangu Vládců hrobek (kromě škorpiónů)).

Počítáme s testovacími úpravami cen a pravidel u velkých potvor, Ostlandu a Kislevu.

Zvláštní body

Každý gang v bitvách získává tři kategorie speciálních bodů. Tyto kategorie jsou detailněji vysvětleny u pravidel pro gangy.

Body slávy: Podle tabulky získáš body slávy za splnění podmínek scénáře. Jeden bod slávy získáš za vítězství ve scénáři. Kdykoliv zvítězíš tím, že soupeř dobrovolně opustí bojiště, získáš bod slávy, 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 boje jednomu modelu gangu schopnost imunní na strach.

Limity: 8, 20, 40

Body nenávisti/pomsty: Za každého vyřazeného člena soupeřova gangu získáš jeden bod nenávisti, za velitele dva. Za klíčovou osobu scénáře (profesor, čaroděj, lovec čarodějnic,...) rovněž 2. Za velký model rovněž 2.

Za vlky ve scénáři lov vlků nebo krysy ve scénáři lov krys a podobně se body nezískávají.

Po dosažení limitu dají body nenávisti jednomu modelu schopnost nenávisť vůči všem modelům zvoleného soupeřícího gangu.

Limity: 20, 50, 90

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 modelu schopnost streetwise.

Limity: 20, 50, 90

Scénáře

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.

- | |
|---|
| 2 výběr scénáře z tabulky pro toto střetnutí |
| 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 z tabulky pro toto střetnutí |

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:

- normálně - ze seznamu scénářů generovaného na základě sídla gangu a typu gangu (jako původně)
- speciální principy nucené volby
 - pokud v jedné z minulých bitev zemře hrdina, 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 hrdinů, zachraňují se všichni najednou. Pokud hráč v prvních **dvou** příštích aktivitách nevyužije možnosti záchranu, hrdina 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 sídla (5, 8, 10).
 - pokud aktivní hráč má právo na hraní vítězného scénáře, může volit vítězný scénář, pokud má na vítězný scénář právo pasivní hráč, může jej aktivní hráč zvolit, pokud s tím pasivní souhlasí.
- Každý hráč má na kampaň 4 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 vítězné scénáře

Každý gang má tři body 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 vítězné scénáře pro tento gang. Vítězné scénáře jsou rozdělené do tří skupin po šesti scénářích. Hráč, který si první odehraje šest svých vítězných scénářů a alespoň ve třech z nich vyhraje je vítězem. Pakliže má gang jednu charakteristiku vyjádřenou jak například sláva/pomsta znamená to, že za tento bod je třeba hrát jeden scénář slávy a jeden pomsty.

Jak si gang vybírá vítězné scénáře, závisí na jeho charakteristikách. Za každý bod charakteristiky je potřeba odehrát dva scénáře příslušné charakteristiky.

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

Každý hráč musí odehrát šest různých vítězných scénářů. Nikdo nesmí žádný vítězný scénář pokud možno hrát více než jednou. Scénář se určí náhodně z vám dostupných scénářů. V případě, že oba hráči dohromady již mají odehrané všechny aktivnímu hráči dostupné vítězné scénáře, vybírá se ze všech scénářů dostupných aktivnímu hráči bez ohledu na to, zda příslušný scénář již pasivní hráč hrál.

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 vítězné scénáře

Právo na vítězné scénáře: Kdykoliv překročíš nějakou mez v libovolné kategorii (sláva, pomsta, bohatství), získáváš právo na jeden vítězný scénář. Pakliže někdo někomu daruje vítězný scénář (tím, že si jej s ním zahraje), i když na něj nemá právo, může si jej počítat, ale jeho vítězství nastane, až bude mít právo na 6 scénářů. Teoreticky tak někdo může odehrát i více než šest vítězných scénářů. Právě tak v případě, že nebude mít z šesti vítězných scénářů tři vítězství, musí hrát dále, než trojici vítězství získá. Vítězství se počítají pouze z jeho vítězných scénářů.

Příklad 3: Jiný gang má jako charakteristiky 3x bohatství. Když odehraje 6 scénářů bohatství, ale pouze ve dvou z nich vyhraje a navíc ještě dva scénáře slávy, které oba vyhraje, není vítězem a musí znovu hrát ty scénáře bohatství, kde neztřízil, dokud vítězství nedosáhne.

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

Příklad 4: Gang z minulého příkladu dosáhne 8 bodů slávy, 50 bodů pomsty a 90 bodů bohatství. Má tedy nárok na hraní 6 vítězných scénářů nezávisle na tom, že sláva ani pomsta není jeho typickou charakteristikou.



Scénáře záchrany hrdiny:

Pakliže má hráč zajatého hrdinu, nemůže za něj najmout náhradu, hrdina, kterého 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 určitého hrdinu 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 přehodte nebo se vzdejte záchrany.

zachraňte hrdinu
nikoho neopustíme
karavana s otroky

Vítězné 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.
obsad'te vrch
hadí jáma

nenávist:

zlikviduj hlídaného
nekromant plus
vypalte objekt
wanted
obelisk
desperados

Závěr kampaně

Když první hráč splní podmínky pro vítězství, stává se vítězem, dokončí se kampaňové kolo. Kampaň tím končí, jako závěr se hráč pokusí uhrát scénář cesta domů. Je-li v té chvíli již více vítězů, odehrají cestu domů všichni, každý zvlášť. Pravými vítězi se stanou všichni, kdo dokážou cestu domů úspěšně vyhrát.

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.

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 (4) 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.

Tabulka bodů slávy

Body slávy se přidělují na základě splnění podmínek scénáře. Navíc se jeden bod slávy získá, kdykoliv zvítězí tým, že soupeř dobrovolně opustí bojiště. Při vyšším rozdílu v hodnocení donutíš-li soupeře k dobrovolnému odchodu, získáš stejně bodů slávy, jako byl rozdíl v hodnocení.

scénář (platí i pro jeho přímé odvozeniny nejsou-li zmíněné zvlášť)	Podmínka zisku bodů slávy
Šarvátka	pokud zvítězíte beze ztrát a proběhl boj na blízko, 1 bod slávy
Osobní záležitost	pokud vyřadíte nepřátelského velitele, 1 bod slávy
Prorážení	pokud se útočníkovi podaří prorazit, 1 bod slávy
Ulička	pokud někdo vyhraje tým, že komplet projde, 1 bod slávy
Okupace	hráč, který na konci bitvy drží alespoň polovinu potřebných budov 1 bod slávy

scénář (platí i pro jeho přímé odvozeniny nejsou-li zmíněné zvlášť)	Podmínka zisku bodů slávy
Ukrytý poklad	pokud vyhrajete vynesemím pokladu, 1 bod slávy
Honba za chaotitem	pokud má gang na konci v držení nadpoloviční většinu chaotitů, 1 bod slávy
Seberou, co není přivázané	pokud má hráč na konci v držení nadpoloviční většinu truhliček, 1 bod slávy
Obchody na náměstí	Hráč, který má na konci v držení alespoň polovinu bedniček, získává jeden bod slávy,
Lov vlků	ten, kdo vyřadí více vlků, získá bod slávy, pokud přijde medvěd, získá jeho vyřaditel 2 body slávy
Náhodné setkání	pokud vymlátíte alespoň jeden poklad ze soupeře a soupeř žádný z vás, 1 bod slávy
Chyťte kacíře	za vyřazení čaroděje/lovce 1 bod slávy
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
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
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 útočnickovi 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
Mečból	1 bod slávy za vítězství třemi zásahy kruhu
Jezírko	1 bod slávy tomu, kdo získá nadpoloviční většinu pokladů z jezírka (počítejte z celkového počtu pokladů v jezírku)
Loupení pokladů	1 bod slávy ten kdo vynesese více pokladů (nevynesese-li nikdo žádný, sláva se nezískává, vynesou-li oba stejně, získají slávu oba)
Šípkové žáby	1 bod slávy získá ten, kdo uloví alespoň polovinu původně přítomných žab. Uloví-li oba přesně polovinu, získají slávu oba.
Zastavte nekromanta	1 bod slávy za zabití nekromanta
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.
Scénáře záchrany hrdiny	
Zachraňte hrdinu	1 bod slávy za zabití magistra, který chce hrdinu obětovat
Nikoho neopustíme	1 bod slávy tomu, kdo má na konci bitvy více vězňů
Karavana s otroky	1 bod slávy útočnickovi, jestli zachrání více vězňů, 1 bod slávy obránci, jestliže zadrží nebo odveze více vězňů.

scénář (platí i pro jeho přímé odvozeniny nejsou-li zmíněné zvlášť)	Podmínka zisku bodů slávy
Vítězné scénáře	
Pavouci	Kdo vybijí více pavouků, získá 1 bod slávy, pokud vybijí oba stejně, získají bod oba.
Coldoní hnízdiště	Kdo vybijí více coldonů získá 1 bod slávy, pokud vybijí oba stejně, získají bod oba.
Lov na netvora	Kdo zhubí netvora, získá 1 bod slávy
Gorkova mohyla	Za seslání Gorkovy moci 1 bod slávy do maxima 1 na gang
Trollí most	1 bod slávy za vyřazení trolla do maxima 2 na gang
Strážce džungle	1 bod slávy za vyřazení strážce džungle
Ukrytý poklad plus	Kdo vynese 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.
Wanted	Za získání žádaného předmětu 1 bod slávy.
Desperados	Za vyřazení každého desperáta 1 bod slávy.

Tábory v Tenuktitlanu verze 2.0.10

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 stanů, 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

8 - postavte most, chrám brání Krokodýl, 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

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 Chotecova 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

8 - dobijte loď - na lodi hlídka 5 námořníků 2 pistole, meč, vítězství jako u „obsadte kopec“ a jsou pobiti pašeráci, pašeráci jsou na lodi i v případě, když jeden z gangů má kotviště jako tábor.

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, Kislevité, 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.

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

10 - zničte obelisk, místo velké potvory obelisk brání gang obránců, začínají na mýtině u obelisku, moc obelisku je v prostoru mýtiny chrání před střelbou, dokud sami nevystřelí nebo na mýtinu nepronikne alespoň jeden model útočníků, obránce nemá k dispozici bomby

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 - ve středu hrací plochy je hardbolový kruh. každý gang se snaží vyhrát zápas tím, že prohodí první třikrát kámen kruhem. Každý hráč má kámen, kámen je možné na kruh házet z 2S palců. Gangy začínají do osmi palců od zvolené strany stolu a po každém zásahu kruhu se vrací na start. Pochopitelně hra končí i když jeden gang dobrovolně vyklidí bojiště. Tak daleko, že by se neoprali, sportovní duch nesahá.

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.

5 - obrana oázy

8 - jezírko

10 - island hopping

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.

8 - loupění pokladů - v lodi je 2k6 cenností každá za k6 zlatých, je-li někdo 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. 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 zbylé cennosti z lodi na 4+ každou, zbytek spláchne moře.

10- zastavte nekromanta

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.

budovy tábora

Tábor může být postaven některou z obvyklých metod a to buď jako stanový, srubový nebo zděný.

Stanový tábor může obsahovat vylepšení dovolené pro stanový tábor. Stany pro normální počet členů gangu máte zdarma. Za každý stan navíc zaplatíte 5zl. V každém stanu jsou ubytované 2 normální nebo jeden velký model. Údržba stanů navíc stojí 1 zlatý za kolo a stan.

Srubový tábor může obsahovat vylepšení dovolená pro srubový tábor. Každý srub postavíte za 15 zlatých, údržba srubu stojí 2 zlaté za kolo a srub. V jednom srubu mohou být ubytovány 4 normální nebo dva velké modely. Není třeba platit údržbu za sruby, ve kterých jsou ubytováni jen základní členové vašeho gangu.

Zděný tábor může obsahovat veškerá vylepšení. Každý zděný dům postavíte za 30 zlatých, v jednom domě může být ubytováno 6 modelů nezávisle na velikosti. Údržba domu stojí 3 zlaté za kolo. Není třeba platit údržbu za domy, ve kterých jsou ubytováni jen základní členové vašeho gangu.

Zaměstnanci

Do trvalého tábora si můžete najmout zaměstnance. Tito zaměstnanci normálně získávají zkušenost a je jim třeba platit jako žoldnérům, postupují jako žoldnéři 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 je možné využít, jen když bitvu tráví 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 žoldněře povýšením jiného, takové zaměstnance nelze mít v táboře zároveň. Jedná se o kartografa povýšeného na mistra kartografa a ranhojiče povýšeného na léčitele.

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 žoldnérů), než je maximální počet členů jeho gangu, mohou s ním jít do bitvy i zaměstnanci. Jejich profesi v tom kole však využít nelze.

Vítěz scénáře 5 může v táboře pobořit 1 kamenný d3 srubů a d6 stanů. Tábor musí dokázat ubytovat všechny členy gangu, žoldněře a zaměstnance. **Typ tábora určuje typ ubytování pro největší počet osob.** Typy ubytování mohou být smíšené. V případě rovnosti ubytovacích možností se počítá ta lepší.

Příklad:

Černí orkové mají 11 členů a bydlí ve stanech, mají tak 6 stanů za které neplatí. Jejich tábor je stanový.

Pořídí si za 30 zlatých zděný dům. 6 z nich se přestěhuje do domu, 5 zůstane bydlet ve stanech. Tábor má tedy 6 ubytovacích míst ve stanech a 6 v domě, jeho typ je tedy zděný. Za dům ani stany údržbu neplatíte.

Gang najme hostinského a situace se nemění. Tábor je stále zděný, jenže hostinský musí bydlet v domě a tedy je třeba za dům platit 3 zlaté za kolo.

Gang si postaví navíc srub za 15 zlatých. V domě bydlí 6 členů gangu, ve srubu hostinský a 3 členové gangu a dva členové gangu ve stanu. Tábor je teď jednoznačně zděný. Platí se za srub 2 zlaté za kolo.

Gang si najme kováře. Ten musí bydlet v domě. Pokud bychom jen přestěhovali jednoho orka z domu do stanu, platili by za dům a za srub, celkem 5 zlatých, ale pokud by přestěhovali jednoho orka do stanu a hostinského do domu za dalšího orka, nemuseli by platit za srub, ale platili by jen 3 zlaté za dům.

Pokud by gang s 11 členy postavil jen dům a najal si kováře a hostinského, došlo by k zakázané situaci, neboť by tábor byl v principu stanový (6 míst v domě, 8 ve stanech) a tam namůže být kovář ani hostinský.

Pokud gang bitvu 5 prohraje a soupeř mu poboří tábor, osoby ubytované případně v ubytování nižší než jejich kategorie nepracují, neodcházejí, ale platit se jim musí.

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

Tabulka zaměstnanců a dalších osob, které můžete ve vašem táboře

osoba	typ tábora	cena/údržba	vlastnosti
další členové gangu	srubový, zděný	další členové gangu se pro prodej cenností počítají do počtu členů gangu	Hráč si může najmout další členy gangu nad počet běžně dovolený pravidly, ve srubovém táboře může mít gang až jednoho hrdinu a jednoho pomocníka nad počet, ve zděném až 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.
sluhové	všechny	10/5	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	všechny	30/10	422331316, meč, dýka, pistole, luk, (akademické a silové nebo střelecké dovednosti), dovoluje vám prodávat vybavení za ¾ 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 výdělku, dovoluje najímat žoldnéře nad počet 2.

osoba	typ tábora	cena/údržba	vlastnosti
ranhojič/léčitel	srubový/ zděný	30/10, 15/5	422331316, dvě dýky, (akademické), sníží počet bitev vynechaných vaším hrdinou o d3. Pakliže je váš hrdina zraněn, hod'te 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. Ranhojič stojí 15 za kolo.
kartograf/mistr kartograf	srubový/ 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	30/10	422441316, obouruční zbraň jako silák, (silové a rychlostní), pokud se kovář neúčastní bitvy, může vyrobít: sekeru nebo štít každou bitvu nebo přilbu, meč nebo halapartnu každou druhou bitvu nebo obouruční zbraň každou třetí bitvu nebo lehké brnění každou čtvrtou bitvu. Dále dokáže zbraně a brnění opravovat, tedy je možné místo normálního vybavení nakoupit šmejdy za 3/4 ceny a kovář je do příští bitvy opraví. Pak ovšem sám nevyrabí.

Tenuktitlan pravidla pro gangy verze 2.1.2

Žoldněři

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

Žoldněři v Tenuktitlanu se mohou stát členy gangu. Pakliže hodí žoldněř na postup 10+ může se stát členem gangu (ale nechcete-li, nemusí). Nadále za něj není třeba platit, 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 nebo pomocníkem 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 elfí hraničář okraden, nevystřelí si, dokud se nenaučí používat jiné zbraně nebo dokud neseženete elfí 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.

Žoldněři 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.

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.

Pomsta

Gang nenávidí své nepřátele, přišel do Lustrie proto, aby si vyřídil účty se svými nepřáteli. Případně sem patří i ti, kteří hodlají bránit svůj domov. Scénáře pomsty 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, bohatství, bohatství scénář 9 – ukrytý poklad, scénář 11 – seberou., co není přivázané

Reikland –

sláva, sláva, bohatství scénář 9 – strážní věž, scénář 11 – honba za chaotitem

Middenheim

Sláva, sláva, bohatství scénář 9- lov vlků plus, scénář 11 - okupace

Ostermarka

Bohatství, bohatství, sláva scénář 9 – ukrytý poklad, scénář 11 – lov vlků

Averland

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

Ostland

Bohatství, bohatství, sláva/pomsta scénář 9 – ukrytý poklad, scénář 11 – osobní záležitost

Kislev

Bohatství, bohatství, pomsta scénář 9 – ukrytý poklad, scénář 11 - chyťte kacíře

Ještěrci

Pomsta, pomsta, bohatství scénář 9- náhodné setkání, scénář 11 – ukrytý poklad

Jihozemští Ještěrci

Pomsta, pomsta, pomsta scénář 9- přepadení při průzkumu, scénář 11 – náhodné setkání

Xhotlská armáda odporu

Pomsta, pomsta, sláva scénář 9- přepadení při průzkumu, scénář 11 – lov vlků plus

Orkové a goblini

Sláva, sláva, sláva scénář 9 – gorkova socha, scénář 11 – pouliční boj

Černí orkové

Sláva, sláva, pomsta scénář 9 – gorkova socha, scénář 11 – pouliční boj

Lesní skřeti

Sláva, sláva, bohatství scénář 9 – gorkova socha, scénář 11 – lov vlků

Nemrtví

Pomsta, pomsta, pomsta scénář 9 – osobní záležitost, scénář 11 – náhodné setkání

Von Carstein

Pomsta, pomsta, pomsta scénář 9 – osobní záležitost, scénář 11 – náhodné setkání

Krvaví draci

Pomsta, sláva, sláva scénář 9 – lov vlků plus, scénář 11 – osobní záležitost

Nekrarchové

Pomsta, pomsta, bohatství scénář 9 – ukrytý poklad, scénář 11 – náhodné setkání

Strigoi

Pomsta, pomsta, pomsta scénář 9 – osobní záležitost, scénář 11 – náhodné setkání

Lahmia

Pomsta, pomsta, sláva/ bohatství scénář 9 – osobní záležitost, scénář 11 – strážní věž

Upíří pobřeží.

Pomsta, pomsta, bohatství scénář 9 – osobní záležitost, scénář 11 - seberou, co není přivázané

Lovci čarodějnic

Pomsta, pomsta, bohatství scénář 9- chyťte kacíře, scénář 11 – okupace

Sigmarův protektorát

Pomsta, pomsta, sláva scénář 9- chyťte kacíře, scénář 11 – strážní věž

Šílenci a fanatici kultu Sigmarova posledního soudu

Pomsta, pomsta, pomsta scénář 9 – chyťte kacíře, scénář 11 – zastavte nekromanta

Sestry sigmarovy

Pomsta, pomsta, sláva scénář 9 – zastavte nekromanta, scénář 11 – pouliční boj

Elfové stínu

Pomsta, pomsta, pomsta, scénář 9 – osobní záležitost, scénář 11 – chyťte kacíře

Trpaslíci

Bohatství, bohatství, sláva/pomsta scénář 9 – ukrytý poklad, scénář 11 – seberou, co není přivázané

Skaveni

Pomsta, pomsta, sláva scénář 9 – osobní záležitost, scénář 11 – náhodné setkání



Temní elfové

Pomsta, pomsta, bohatství scénář 9 – přepadení při průzkumu, scénář 11 – ukrytý poklad

Vznešení elfové

pomsta, pomsta, sláva scénář 9 – chyťte kacíře, scénář 11 – osobní záležitost

Gangy chaosu

Pomsta, pomsta, sláva: scénář 9 – přepadení při průzkumu, scénář 11 – pouliční boj

Bestie

Posedlí

Karneval chaosu

Bretonci

Sláva, sláva, sláva: scénář 9- pouliční boj, scénář 11 – most

Bretonský panský hon

Sláva, sláva, sláva scénář 9 – lov vlků plus, scénář 11 – průsmyk

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, sláva, pomsta/bohatství: scénář 9 – průsmyk, scénář 11 – obchody na náměstí

Zápasníci

Sláva, sláva, pomsta: scénář 9 – most, scénář 11 – náhodné setkání

Amazonky

Pomsta, pomsta, bohatství: scénář 9 – osobní záležitost, scénář 11 – ukrytý poklad

Slavní hrdinové v Tenuktitlanu – verze 2.5.4

Známí a slavní

V Lustrii je mnoho známých a slavných osob, kteří ctí spravedlnost a přátelí 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 několika dalších scénářích.

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 vaším nejvyšším velitelem. Více gangů nemůže mít v jedné kampani téhož nejvyššího velitele, mají-li zájem o tutěž osobu, musí se dohodnout nebo rozlosovat. Tato osoba v případě, že bojuje se svým gangem, je braná jako další velitel gangu, na jeho morálku je možné skládat testy na útek z boje a podobně. Jeho velící vzdálenost je vždy 12 palců.

Slavní hrdinové - přehled

Krokodýl - strážce tenuktitlanských ruin

Nejvyšší velitel ještěrců

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

drtivý 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	W S	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, drtivý 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 útočníka 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 - šilený Otto - bývalý Reiklandský střelec

Alternativní nejvyšší velitel reiklandu.

M	W S	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,
šilený zápal – bojuje-li proti nelidskému 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	W S	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 připíšeš (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	W S	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 téže 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	W S	BS	S	T	W	I	A	Ld
4	4	4	4	4	4	4	4	8

nezlomný, drtivý úder, pohotovost, útok, 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	W S	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	W S	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	W S	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 svččené vody, může použít svččenou vodu v prvním kole souboje, jako se používají pistole. Pochodeň, meč, kuše, písmo svaté, 2 lahvičky svččené vody

Turiel Bílý Luk - elfí stopař

Nejvyšší velitel gangu dobrých elfů, zejména elfů stínu.

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

nevídaná 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	W S	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, nárazky, 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	W S	BS	S	T	W	I	A	Ld
4	5	4	4	4	3	3	3	9

rychlostřelba, pohotový, zvláště odolný, 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 zběsilost, nemusí však napadat
kuše, gromrilová halapartna, těžké brnění, přilba

Artúras Zuokas - Ostermarcký sedlák

Nejvyšší velitel Ostermarky.

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

Mistr opakovací kuše (uraiten master), úhyb, bojové reflexy, výskok, protiútok, úžasná hbitost, Khainova divokost, výborný zrak, lovec hlav – za každou osobu zabitou Mongrisem získá gang navíc d6 zlatých odměny

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

Alakudóza - královnina šampionka

Nejvyšší velitelka Amazonek.

M	W S	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 nebo ranou někoho do 6" od ní někdo vyřazen, šampionka 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	W S	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, znalost slabého místa – Kvíkal ví, kam udeřit, jeho soupeři mají T vždy nejvýše rovné Kvíkalově S+1.

tři meče, foukačka

Jean de Poureville – bretonský bludný rytíř

Nejvyšší velitel bretonců.

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

Trvalá ochrana paní z Jezera, specialista na boj v sedle, ctnost hrdinství, drtivý úder, hledač chaotitu, inspirující vůdce – všichni hrdinové do 6" od Jeana de Poureville 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 nenávisť

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

Amini Techalotl – vynikající skinčí lovec

Alternativní nejvyšší velitel ještěrců

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

Infiltrace, jednota s džunglí, rychlostřelba, přesný střelec, velký lovec, ostříží zrak, horolezec, bojové reflexy, zabiják netvorů (trpasličí vlastnost), nevídaná 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 potřené plazím jedem

Drumog - náčelník bestí a vyslanec chaosu

Nejvyšší velitel bestí a chaosových gangů.

M	W S	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 otáčí 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), hodí 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	W S	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 nenávidí, bojové reflexy, drtivý úder, nezlomný, útok, 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	W S	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, útok, 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 jízdni hlídky

Alternativní nejvyšší velitel říšských gangů

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

Mistryn střelec, bravurní jezdec, dvojitá střelba, drtivý úder, nezlomný, jazyk boje, jezdecký velitel, mistr jezdeckého souboje, bojový jezdec (combat riding), vyhýbání, seskok za jízdy, výskok na koně, 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 špiónka a ledová mágyně

Alternativní nejvyšší velitelka Kislevu

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

Infiltrace, čarodějnictví, ovládá všechna kouzla ledové magie, 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 sílu +1)

Ledové střepiny - 7

D6 S3 zásahů prvnímu cíli ve směru kouzla, dosah 24“.

Zamrznutí - 8

Jako Tanglefoot

Podoba ledové příšery - 9

WS7, A4, S5, T4, M6, let (pohyb přes překážky), končí dalším kouzlem, zraněním čaroděje, v podobě příšery nelze využívat vybavení

Ledová bouře – 10

Do 6“ od čaroděje, všichni kromě rodilých kislevitů S3 zásah. (tedy zasahuje i případné žoldnéře pracující pro Kislev a naopak nezasáhne kislevského hraničáře ať pracuje pro kohokoli), Kislevský medvěd je v tomto případě rodilý kislevita.

Ochrana ledu – 6

Jedné osobě do 6“ od čaroděje dá ledové brnění (AS 5+, nezpomaluje se štítem), vydrží do sražení čaroděje nebo nositele brnění

Ledová zed' - 7

Vytvoří zed', která vydrží do počátku příštího kola čarodějova hráče. Zed' je 2“ vysoká a 6“ dlouhá, nedá se skrze ní střílet, je však prostupná pro kouzla a neblokuje LOS. Libovolná část zdi musí být po seslání v dotyku s čarodějem. Zed' může prostupovat budovy i libovolný terén.

Bernardo Pizzikato – tileánský dobrodruh

Alternativní velitel všech gangů, které mohou najmout tileánského kušínka

M	W S	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, dobrodruhovho štěstí – má úhyb a úkrok obojí na 4+, znalost pokladů – při házení na výdělek 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	W S	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 znamená Dávných

Krátký luk, kostěná přilba, 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	W S	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, hodte na profesoru 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	W S	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 posledých a alternativně ostatních chaosových gangů

M	W S	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, útok, způsobuje strach, šcorpioní ocas, černá krev, tak moc ho to nebaví – Azagotha nepodstatné šarvátky vlastně nebaví a touží po jiných věcech, pakliže se účastnil jedné bitvy, nemůže být v té příští povolán jako výpomoc

Brnění chaosu, chaosová sekera, štít

Bezral – démon a Bel'akorův oblíbenec

Alternativní nejvyšší velitel chaosových gangů

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

Létá (20⁺), 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	W S	BS	S	T	W	I	A	Ld
3	4	4	4	5	5	2	3	9

Mouchy, nafouklý hnus (zpracováno v profilu), znamená 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, podražení nohy – pokud Hurlagul někoho úspěšně zasáhne může se mu místo zranění pokusit podrazit nohu, na 2+ uspěje a soupeř se nadále počítá jako sražený.

Lehké brnění, pistole, kladivo, dýka, štít

Další postavy mohou být doplněné v průběhu 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 2.1.2

Tabulka k-tic

Zvláštní pravidlo - muzeum: Pokud máte u sebe 3 a více různých speciálních lustrických předmětů, můžete si otevřít muzeum. To vám vynáší k6 zlatých, máte-li takových předmětů 6 různých 2k6 zlatých, 9 a více 3k6 zlatých.

11 - obřadní sekera - zdobená obřadní sekera stojí 10 zl a může být prodána za polovinu této částky. Frajeři 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 chrání jako těžké brnění a přilba. Toto těžké brnění žádný ze sběratelů nekoupí, protože by ho nedokázal odnést.

44 - domorodý šaman - při příští průzkumné fázi hodte o kostku více a na konec jednu vyřadte. 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 - hodte 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 lustrických 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.

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

444 - lovecká stanice - z vybavení si můžete vzít jeden předmět. hod'te k6. 1 - krátký luk, 2 - luk, 3 - dlouhý luk, 4 - kuše, 5 - samostřel, 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 - najdete 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 najdete d3 dávek temné sněti a krátký luk

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

4444 - skinčí dílna - v opuštěné skinčí dílně najdete 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 hodu 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 najdete. 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 hodu na bloudění.

55555 - ještěří hnízdo - vámi vybraný hrdina musí bojovat s mladým cold onem. Ten automaticky získává iniciativu a útočí. Pokud jej hrdina porazí, uzná jej zvíře za vůdce smečky a přidá se k němu podobně jako pes. Navíc získá +1 zkušenost za boj a další +1 pokud ještěra zabije. Profil ještěra 8,3,0,4,4,1,5,2,6.

66666 - skryté dveře - při dalších průzkumech můžete přehodit jednu kostku. Pokud najdete 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 5k6*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.

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, mladý cold one podle 55555 - 2 expy a 15 zlatých, sauří válečník - meč, predátoři štít - 2 expy a 20 zlatých, sauří šampion - W2, A2, Tenuk, Quetzl, meč, predátoři 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 vaším 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.

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 seslajícího 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 byla původně vyvinuta jako zbraň proti nemrtvým a démonům, paradoxně se však bude nejvíce hodit právě jim. Dýka bude fungovat, pouze pokud ji v ruce drží někdo s jednou podstatou životní síly a zasáhne tím někoho s jinou podstatou. Podstaty životní síly jsou: živý (většina modelů), nemrtvý (modely s podtypem nemrtvý), démon (posedlí, moronoši, nurglingové...), oživený (například dřevěný golem ze scénáře čarodějův dům), pokud tedy někdo zasáhne někoho s jinou podstatou životní síly, tento ztrácí jeden život a dále se hází na zranění a může případně ztratit další. 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 šípky 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.

Popis zvláštních scénářů Tenuktitlanu verze 2.3.1

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 Valdoře, pouze u některých zde uvádím upřesnění specifická pro tuto kampaň. A uvádím zde stručný popis unikátních vítězných scénářů.

Gorkova socha

Hraje se podle popisu tohoto scénáře z Valdory ne podle vítězného scénáře v kolonizaci. 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

scénáře záchrany hrdiny:

zachraňte hrdinu
nikoho neopustíme
karavana s otroky
popisy scénářů jsou na Valdoře



vítězné scénáře:

sláva:

pavouci (viz kampaň kolonizace)

coldoni hnízdiště – pravidla jako u pavouků, přítomni jsou mladí coldoni v počtu 8, statistiky viz hod 55555 na tabulce k-tic, odměna d3*5 zlatých za jednoho cold ona.

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.

troli most – (scénář je na webu) <http://www.specialist-games.com/assets/FO54Mordbridge.pdf>

strážce džungle (kroxigor) – v centru je model s charakteristikami dávného kroxigora z WH, 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 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 vynesete 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 gubin včetně posvátného.

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

hadí jáma – ve středu hracího pole je hadí jáma 6x6 palců – každá postava sražená na jejím kraji do ní automaticky padá, každá postava sražená nebo omráčená nedaleko (do vzdálenosti M) od jámy tam může být dopravena tak, že ji tam soupeř odsune. Chce-li jej odsunout, za každé zranění způsobené postavě útokem nad aktuální počet životů musí tato otestovat I, neuspěje-li, ocitá se v jámě. Postava v jámě nic nedělá a snaží se vyšplhat nahoru. Každé kolo je uštknuta d3 jedovatými hady. Hady mají sílu 2 a vlastnosti černého lotosu. I u sražené nebo omráčené postavy házej na uštknutí. Do jámy je rovněž možné cíleně skočit. Postava, která stojí v jámě na 4+ nalezne poklad (chaotit) v jámě je d3+2 pokladů.

nenávisť:

zlikviduj hlídaného – do scénáře nastupují oba nejvyšší velitelé, cílem je vyřadit soupeřova nejvyššího velitele nebo obrátit soupeře na útěk, Odměna 10*d6 za vítězství.

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 6d6 zlatých.

wanted – Valdora, odměna 6d6 za vítězství

obelisk – s minotaurem

desperados – kromě hráčů se na hrací ploše pohybují 3 hledaní zločinci = náhodně vylosovaní nejvyšší velitelé, kteří v této kampani nehrají, 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, střelí odtud na každého, koho vidí, zaútočí, když někdo vstoupí do oblasti. Odměna 5d6 za každého desperáta tomu, kdo ho vyřadil.