

## Dobré gangy do Saikoro-da 1.8

Dobré gangy do Saikoro-da 1.8.....	1
Dobré gangy.....	1
Vesničané pod velením bojovníků kobudo.....	1
Samurajové.....	4
Bojovní mniši.....	7
Ochránka chrámu.....	10
Bílé lišky – poslové Inari.....	13
Evropská šlechtická výprava.....	17
Strážci.....	22
Posvátné spojenectví.....	25

### Dobré gangy

#### Vesničané pod velením bojovníků kobudo

*Boje na ostrově Saikoro se neblaze dotýkají i vesničanů z okolních ostrovů, ti se rozhodli vzít situaci do vlastních rukou.*

#### **Složení gangu:**

3-12 osob

#### **Hrdinové:**

1 vesnický stařešina

0-2 pobočníci

0-2 vesničtí mladíci

#### **Pomocníci:**

bojovníci kobudo

vesničané

#### **Zkušenosti:**

vesnický stařešina začíná s 20 body zkušenosti

pobočníci začínají s 8 body zkušenosti

vesničtí mladíci a pomocníci začínají s 0 body zkušenosti.

#### **Tabulka dovedností vesničanů pod velením bojovníků kobudo:**

	Bojové	Střelecké	Silové	Akademické	Rychlostní
stařešina	×	×	×	×	×
pobočníci	×		×		×
Vesničtí mladíci	×				×

### ***Vybavení vesničanů pod velením bojovníků kobudo:***

#### **Vybavení bojovníků kobudo**

Zbraně pro boj zblízka

Dýka.....	2zl.
Boxer.....	3zl.
Sai.....	7zl.
Kama.....	5zl.
Nunchaka.....	5zl.
Pádlo.....	7zl.
Suruchin.....	7zl.
Bo.....	10zl.

Střelné zbraně:

prak.....	5 zl
těžký prak.....	15zl

Brnění

Lehké brnění.....	7zl.
Štít.....	5zl.

#### ***Hrdinové:***

##### ***1 Stařešina***

**60 zlatých na najmutí**

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

velitel, vybavuje se z vybavení bojovníků kobudo

volání do zbraně – pokud gangu umřel po bitvě alespoň jeden model a stařešina nebyl vyřazen z boje, může po bitvě místo hledání vzácných předmětů volat do zbraně – složí test na morálku a pokud uspěje, získá zadarmo jednoho vesničana. Tohoto může vzít jako nového nebo i přidat do skupiny, ovšem pouze v případě že to povoluje hod na veterány a expy musí doplatit normálně. Pokud stařešina zemře, přechází tato schopnost na jeho nástupce.

Posily – až tři vesničané se nepočítají do maxima gangu

##### ***0-2 Pobočníci***

**35 zlatých na najmutí**

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
4	4	3	3	3	1	3	1	7

vybavují se z vybavení bojovníků kobudo

##### ***0-2 Vesničtí mladíci***

**15 zlatých na najmutí**

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
4	2	2	3	3	1	3	1	6

vybavují se z vybavení bojovníků kobudo

***Pomocníci:***

***Bojovníci kobudo***

**25 zlatých na najmutí**

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
4	3	3	3	3	1	3	1	7

vybavují se z vybavení bojovníků kobudo

***Vesničané***

**15 zlatých na najmutí**

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
4	2	2	3	3	1	3	1	5

vybavují se z vybavení bojovníků kobudo

## Samurajové

*Císař nepřehlídí bojům klidně z povzdálí svého trůnu a vyslal na ostrov oddíl elitního vojska, aby zjednal mír a pořádek v jeho jménu.*

### **Složení gangu:**

3-12 osob

### **Hrdinové:**

1 daymio

0-3 starší samurajové

0-1 hatamoto

0-1 ashigaru (nahrazuje staršího samuraje, tedy pokud je přítomen, jsou starší samurajové 0-2)

### **Pomocníci:**

0-4 samurajové

vojáci

### **Zkušenosti:**

daymio začíná s 20 body zkušenosti

starší samurajové začínají s 8 body zkušenosti

hatamoto začíná s 12 body zkušenosti

ashigaru začíná s 8 body zkušenosti

pomocníci začínají s 0 body zkušenosti.

### **Speciální pravidla:**

**Mistři s katanou** – ma-li samuraj katanu nebo no-dachi, je schopen parírovat i střelecké útoky – proti každému střeleckému útoku má s katanou či no-dachi 6+ ochranu ještě před hodem na zrnění. Pokud se naučí úhyb, nehází dvakrát, ale úhybový hod se zlepšuje na 4+. Tato schopnost neplatí na pušky a pistole.

**Železné nervy** – všichni samurajové jsou imunní na strach

**Plná výzbroj** – všichni samurajové nemají omezení na počet nesených zbraní na blízko

### **Tabulka dovedností samurajů:**

	Bojové	Střelecké	Silové	Akademické	Rychlostní	Speciální
Daymio	×		×	×	×	×
Starší samurajové	×		×		×	×
Hatamoto	×		×		×	×
Ashigaru	×	×			×	

### **Tabulka vybavení samurajů:**

<b>Vybavení samurajů</b>	<b>Vybavení vojáků</b>
Zbraně pro boj zblízka	Zbraně pro boj zblízka
Dýka.....2zl.	Dýka.....2zl.
Wakizashi.....5zl.	Wakizashi.....5zl.
Katana.....12zl.	Katana.....12zl.
No-dachi.....10zl.	No-dachi.....10zl.
Naginata.....10zl.	
Střelné zbraně:	Střelné zbraně
žádné	luk .....10zl
	dlouhý luk .....15zl
Brnění	Brnění
Lehké brnění.....7zl.	Lehké brnění.....7zl.
Těžké brnění.....20zl	Štít.....5zl.
Štít.....5zl.	Přilba.....5zl.
Přilba.....5zl.	

## ***Hrdinové:***

### ***1 Daymio***

#### **65 zlatých na najmutí**

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
4	4	3	4	3	1	4	1	9

velitel, vybavuje se z vybavení samurajů  
samuraj

kodex bušido – daymio nikdy nebude používat žádné střelné zbraně, ani kdyby mu to nějaká schopnost umožňovala

### ***0-3 Starší samurajové***

#### **35 zlatých na najmutí**

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

vybavují se z vybavení samurajů  
samuraj

kodex bušido – starší samuraj nikdy nebude používat žádné střelné zbraně, ani kdyby mu to nějaká schopnost umožňovala

### ***0-1 Hatamoto***

#### **50 zlatých na najmutí**

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
4	5	3	4	3	1	4	2	9

vybavuje se z vybavení samurajů  
samuraj

kodex bušido – hatamoto nikdy nebude používat žádné střelné zbraně, ani kdyby mu to nějaká schopnost umožňovala

striktní kodex cti – hatamoto nikdy nevyhlásí napadení do souboje, kde by tím jeho strana získala přesilu, nebo už tam dokonce přesilu má. Pokud je hatamoto v boji, pak žádný model jeho gangu nesmí do tohoto boje napadnout (s výjimkou zběsilého modelu který nemá jinou možnost). Ležící modely se pro účel hatamotova pravidla nepočítají, jako by byly v souboji. Tedy pokud je nepřátelský model nad vašim ležícím, může ho hatamoto napadnout (a váš model se musí povinně odplazit). A naopak, pokud je Hatamoto v boji se čtyřmi, ale dva leží, nesmí nikdo napadnout ty dva stojící, ale pro ležící si mohou dojít dobíječi raněných.

### ***0-1 Ashigaru***

#### **40 zlatých na najmutí**

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
4	3	4	3	3	1	4	1	7

Může nahradit jednoho staršího samuraje

vybavuje se z vybavení vojáků

řetěz velení – ashigaru je sice zkušený a důvěryhodný, ale pořád jen voják, proto nikdy nemůže velet gangu – nicméně vojáci do tří palců od něj si mohou půjčovat jeho morálku

#### **Pomocníci:**

#### **0-4 samurajové**

#### **30 zlatých na najmutí**

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

vybavují se z vybavení samurajů

samuraj

kodex bušido – samuraj nikdy nebude používat žádné střelné zbraně, ani kdyby mu to nějaká schopnost umožňovala

#### **Vojáci**

#### **25 zlatých na najmutí**

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
4	3	3	3	3	1	3	1	7

vybavují se z vybavení vojáků

řetěz velení – vojáci se nikdy nemohou stát veliteli gangu, vždy musí velet nějaký samuraj

podřadní – pokud voják postoupí na hrdinu, nemůže získat přístup ke speciálním schopnostem

#### **Speciální schopnosti samurajů:**

##### **Blesková obrana**

pokud má model parírovací zbraň, může parírovat tolik útoků kolik jich sám má +1 pokud má druhou parírovací zbraň (tedy pokud má 2 katany a 2 útoky, může parírovat tři nepřátelské útoky). Zásahy na které bylo hozeno 6 se sice parírovat nedají a zruší jedno parírování, zbylé je ale stále možno parírovat (příklad: pokud má samuraj 2 katany a A2, jeho soupeř 5 útoků a hodil na zásah 6, 5, 5, 4, 1, pak je možno dvakrát parírovat). Stejně to funguje i v případě, že jsou některé nepřátelské útoky neparírovatelné.

##### **Krutý sek**

úspěšné zraňující útoky vedené katanou, wakizashi, naginatou nebo no-dachi způsobují dvě zranění

##### **mistr čepel**

model může přehodit všechny neúspěšné hody na zásah katanou, naginatou nebo no-dachi v prvním kole boje

##### **mistr štítu**

Pokud je model ozbrojen štítem, může v boji zblízka přehazovat neúspěšné hody na brnění

##### **Zbrojní trénink**

Kritické zásahy, které ignorují brnění, mají místo toho pouze prorážení brnění -1

## Bojovní mniši

Mírumilovní mniši z ostrova Saikoro by nikdy nedokázali odrazit nebezpečí, které se na jejich chrám valí. Proto na ostrov přicestovali až z kontinentu mniši znalí bojových umění, aby pomohli svým Saikorským bratřím.

### Složení gangu:

3-12 osob

### Hrdinové:

1 opat

0-1 mystik

0-3 starší bratři

### Pomocníci:

mniši

0-1 zápasník sumo

### Zkušenosti:

Opat začíná s 20 body zkušenosti

starší bratři začínají s 8 body zkušenosti

mystik začíná s 12 body zkušenosti

pomocníci začínají s 0 body zkušenosti.

### Speciální pravidla:

**boj beze zbraně** – mniši nikdy nepoužívají žádné zbraně, vždy bojují výhradně holýma rukama – což se počítá jako by měli dvě ruční zbraně bez jakýchkoliv postihů

### Speciální vybavení:

**Roucha a pásy** – mniši používají speciální roucha a pásy, o kterých se tvrdí že jim dodávají další bojové a obranné schopnosti. Pomocníci a mystik mohou mít jedno roucho a jeden pás, ostatní hrdinové jedno roucho a dva pásy. Výběr je z následujících:

<b>Zelené roucho</b> (25 zlatých)	mniš má +1T
<b>Modré roucho</b> (15 zlatých)	mniš má 5+ nemodifikovaný záchranný hod na všechny útoky, sčítá se s ochranným amuletem
<b>Červené roucho</b> (15 zlatých)	mniš má +2 k pohybu
<b>Černý pás</b> (15 zlatých)	mniš má +1S
<b>Bílý pás</b> (15 zlatých)	mniš má +1A
<b>Žlutý pás</b> (15 zlatých)	mniš má bleskové reflexy

### Zkušenosti:

Opat začíná s 20 body zkušenosti

starší bratři začínají s 8 body zkušenosti

mystik začíná s 12 body zkušenosti

pomocníci začínají s 0 body zkušenosti.

### Tabulka dovedností bojových mnišů:

	Bojové	Střelecké	Silové	Akademické	Rychlostní	Speciální
Opat	×		×	×	×	×
Starší bratři	×		×		×	×
Mystik	×			×	×	×

### ***Vybavení bojových mnichů:***

#### **Vybavení mnichů**

Roucha:

Modré roucho.....15zl.

Zelené roucho.....25zl.

Červené roucho.....15zl.

Pásky:

Černý pás.....15zl.

Bílý pás.....15zl.

Žlutý pás.....15zl.

#### ***Hrdinové:***

##### ***1 Opat***

**70 zlatých na najmutí**

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
4	4	3	4	4	1	4	2	9

velitel, vybavuje se z vybavení mnichů

##### ***0-1 Mystik***

**45 zlatých na najmutí**

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
4	3	2	3	3	1	3	1	8

vybavuje se z vybavení mnichů  
magie – mystik je čaroděj a používá magii síly ducha

##### ***0-3 Starší bratři***

**40 zlatých na najmutí**

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

vybavují se z vybavení mnichů

#### ***Pomocníci:***

##### ***Mniši***

**25 zlatých na najmutí**

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
4	3	3	3	3	1	3	1	7

vybavují se z vybavení mnichů

**0-1 Zápasník sumo**  
**90 zlatých na najmutí**

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
4	3	0	4	4	3	2	2	9

vybavuje se z vybavení mnichů, ale nemůže používat roucha zápasník sumo

učí se pomalu – zápasník sumo potřebuje na postup dvojnásobek expů než normální model (a jeho expové maximum je tudíž 28)

vrstvy tuku – zápasník sumo má 6+ záchranný hod na brnění

býčí napadení – pokud zápasník sumo napadá, může místo všech svých útoků zaútočit pouze jednou. Pokud tak učiní, má bonus +1 na zásah a v případě, že se trefí, je nepřátelský model automaticky sražen

pomalý v myšlení – není-li do šesti palců od něj mnišský hrdina, používá pravidla pro stupiditu. Pokud se zápasník sumo stane hrdinou, pak toto pravidlo ztrácí.

***Speciální schopnosti mnichů:***

<b>Kop nohou</b> model získává útok navíc
<b>Ocelové pěsti</b> Model může parírovat rukama a získává prorážení brnění -1
<b>Síla vůle</b> Pokud je model vyřazen z boje, může si hodit test na základní T., pokud hodí, vrací se zpět sražený s jedním životem. Pokud byl vyřazen v boji, objeví se do jednoho palce vedle boje podle přání majitele.
<b>Smrtící úder</b> Pokud model hodí 6 na zásah a následně k tomuto útoku alespoň 5 na zranění, je nepřítel, pokud nehodí brnění, automaticky vyřazen
<b>bijec</b> model může přehodit všechny hody na zásah v prvním kole boje
<b>železná kůže</b> model má pro účely střelby +1T (prostě nezlomný na střelbu)

## Ochranka chrámu

Mniši a kněží z ostrova Saikoro nejsou bojovní – raději tráví svůj čas studiem a rozjímáním a boji se vyhýbají. Jenže nyní to bez boje nejde a tak využívají na svou ochranu různé žoldáky. A takovéto žoldácké skupiny pod patronátem chrámu se objevují i na ostrově Saikoro.

### Složení gangu:

3-12 osob

### Hrdinové:

1 žoldácký náčelník

0-2 roninové

0-1 nájemný vrah

0-1 učenec

### Pomocníci:

bojovníci kobudo

vesničané

### Zkušenosti:

Žoldácký náčelník začíná s 20 body zkušenosti

roninové začínají s 8 body zkušenosti

nájemný vrah začíná s 12 body zkušenosti

učenec začíná s 12 body zkušenosti

pomocníci začínají s 0 body zkušenosti.

### Tabulka dovedností žoldněřské ochranky:

	Bojové	Střelecké	Silové	Akademické	Rychlostní
Žoldácký náčelník	×	×	×	×	×
Roninové	×		×		×
Nájemný vrah	×	×	×		×
Učenec				×	

### Vybavení žoldněřské ochranky chrámu:

Vybavení bojovníků kobudo	Vybavení samurajů
Zbraně pro boj zblízka	Zbraně pro boj zblízka
Dýka.....2zl.	Dýka.....2zl.
Boxer.....3zl.	Wakizashi.....5zl.
Sai.....7zl.	Katana.....12zl.
Kama.....5zl.	No-dachi.....10zl.
Nunchaka.....5zl.	Naginata.....10zl.
Pádlo.....7zl.	
Suruchin.....7zl	Střelné zbraně:
Bo.....10zl.	krátký luk.....5zl.
Střelné zbraně:	Brnění
prak.....5 zl	Lehké brnění.....7zl.
těžký prak.....15 zl	Těžké brnění.....20zl
	Štít.....5zl.
Brnění	Přilba.....5zl.
Lehké brnění.....7zl.	
Štít.....5zl.	

	<p><b>Vybavení nindžů</b></p> <p>Zbraně pro boj zblízka</p> <p>Dýka.....2zl.</p> <p>Wakizashi.....5zl.</p> <p>Nunchaka.....5zl.</p> <p>Katana.....12zl.</p> <p>No-dachi.....10zl.</p> <p>Střelné zbraně:</p> <p>vrhací hvězdice.....10zl.</p> <p>Luk.....10zl.</p> <p>Prak.....7zl.</p> <p>Brnění</p> <p>tradiční hábit.....25zl.</p>
--	---

***Hrdinové:***

***1 Žoldácký náčelník***  
**60 zlatých na najmutí**

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

velitel, vybavuje se z vybavení bojovníků kobudo

***0-2 Roninové***  
**35 zlatých na najmutí**

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
4	4	3	3	3	1	4	1	7

vybavují se z vybavení samurajů  
samurajové

Pro roniny platí všechna speciální pravidla která platí pro samuraje a mají přístup k samurajským speciálním schopnostem (i když to není uvedeno v tabulce)

***0-1 Nájemný vrah***  
**45 zlatých na najmutí**

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
5	5	4	3	3	1	5	1	7

vybavuje se z vybavení ninjů  
ninja

Pro nájemného vraha platí všechna speciální pravidla která platí pro ninji a má přístup k ninjovským speciálním schopnostem (i když to není uvedeno v tabulce)

### **0-1 Učenec**

#### **50 zlatých na najmutí**

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
4	2	2	2	3	1	3	1	7

Vybavení – učenec nepoužívá žádné zbraně ani brnění kromě své hole, kterou má automaticky a nedá se o ní nijak připravit. Hůl využívá obě ruce a dává mu +1 k síle.

Pacifista – **Učenec musí překonávat svůj odpor k násilí. V praxi to funguje tak, že v něm vzbuzují strach všechny nepřátelské modely a pro účely hodů na strach si nikdy nesmí půjčit cizí morálku. Pokud by chtěl někoho napadnout pohybovým kouzlem, musí si rovněž házet a v případě neúspěchu nepoletí.**

Mág – učenec je čaroděj a začíná hru se dvěma kouzly. Při vybírání kouzel (ať už na začátku nebo v průběhu hry) může libovolně kombinovat magii síly ducha a magii starých mystiků.

#### **Pomocníci:**

##### **Bojovníci kobudo**

#### **25 zlatých na najmutí**

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
4	3	3	3	3	1	3	1	7

vybavují se z vybavení bojovníků kobudo

##### **Vesničané**

#### **15 zlatých na najmutí**

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
4	2	2	3	3	1	3	1	5

vybavují se z vybavení bojovníků kobudo

## **Bílé lišky – poslové Inari**

*Lišky jsou nadané magickou mocí a umí mnoho podivuhodného. Čistě bílé lišky pak jsou posly Inari, kami rýže, plodnosti a blahobytu. Neztratily však přitom nic ze své lstivosti a obratnosti. Když se na ostrov Saikoro začali vydávat démoni, není divu, že se tam objevili i jejich nepřátelé.*

*Lišky umí mnoho podivuhodných věcí měnit se v lidi, nejčastěji v postaršího muže nebo mladou krásnou ženu, vyvolávat ocasem oheň nebo blesky a spoustu dalších věcí. Je-li liška dostatečně stará a mazaná, může jí narůst další ocas, který jí dává podivuhodné schopnosti.*

### **Složení gangu:**

3-12 osob

### **Hrdinové:**

**1 lišák**

**0-2 staré lišky**

**0-2 slečny lišky**

### **pomocníci:**

**mladé lišky**

**liščata**

### **Zkušenosti:**

Lišák začíná s 20 body zkušenosti

Staré lišky začínají s 8 body zkušenosti

Slečny lišky a pomocníci začínají s 0 body zkušenosti.

### **speciální pravidla:**

**čistí:** kitsune nesmějí používat žádné jedy ani drogy

**strach ze psů:** psi způsobují v Kitsune strach, navíc mají pro tento hod postih –2 na morálku. Gang Kitsune nesmí vlastnit žádné psy.

**Boj proti démonům:** Kitsune jsou povoláni bojovat proti démonům, pokud si musí házet na strach způsobený démony, mají bonus +2 k morálce

**proměna v člověka:** lišky do boje normálně jsou v lidské podobě, nicméně mohou se změnit v lišky, jako liška mají T-1, M8, WS-1, S2, I9, mohou využít vlastností svých ocasů, podobu mění na počátku svého kola ještě před napadeními. V podobě lišky nemohou využívat zbraně ani brnění, fungují jim ale amulety (hvězdná kuličky, králičí pacička a tak dále). V podobě lišky nemohou sbírat předměty, pokud je ale v lidské podobě sebraly, tak jim při proměně zůstanou. V liščí podobě mají pohybová omezení zvířat, tedy nemohou šplhat.

### **zvláštní vybavení bílých lišek:**

#### **srp**

cena 5 zlatých, pro lišky běžná

+1 k síle, ale nemodifikuje brnění, nelze používat dva srpy žádného druhu

#### **broušený srp**

cena 10 zlatých, pro lišky běžná

+1 k síle, nelze používat dva srpy žádného druhu

#### **bič**

cena 10 zlatých, pro lišky běžná

síla jako uživatel, nelze parírovat, šlehnutí bičem: pokud model napadá, nebo je napaden, získává jeden útok navíc, tento útok má první úder, (pokud je napaden tak pouze proti modelu který ho napadl).

Efekty dvou bičů se nesčítají.

### **hvězdné kuličky**

cena 10 zlatých, vzácná 7, jen bílé lišky

Hvězdná kulička dává modelu ochranu Inari. Dovoluje jednou za střetnutí přehodit jeden hod, pokud nebyla využita při bitvě a majitel nebyl vyřazen, je možno přehodit hod na průzkum. Hvězdné kuličky mohou používat pouze kitsune, nikdo jiný.

### **otýpka rýže**

cena 5 zlatých, vzácná 8, jen bílé lišky

Požehnání Inari přináší bohatou úrodu.

Model vybavený otýpkou rýže se nepočítá do maxima za účelem prodeje pokladů

### **Tabulka dovedností bílých lišek**

	Bojové	Střelecké	Silové	Akademické	Rychlostní
Lišák	×	×		×	×
Stará liška		×		×	×
Slečna liška		×		×	×

### **Vybavení bílých lišek:**

<b>Vybavení lišek</b>	
Zbraně pro boj zblízka:	
dýka.....	2zl.
Meč.....	10zl.
Katana .....	12zl.
Wakizashi .....	5zl.
Srp.....	5zl.
Broušený srp .....	10zl.
Bič.....	10zl.
Střelné zbraně	
Luk.....	10zl.
Dlouhý luk.....	15zl.
Brnění:	
Lehké brnění.....	7zl.
Štít.....	5zl.
Přilba.....	5zl.
Rozličné:	
Hvězdná kulička.....	10zl.
Otýpka rýže.....	5zl.

### **Hrdinové:**

#### **1 lišák**

#### **60 zlatých**

*Nejstarší a nejzkušenější lišák vede bílé lišky na jejich cestě na ostrov Saikoro.*

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
4	3	4	3	3	1	6	1	8

Vybavuje se z vybavení bílých lišek.

kitsune

Velitel

**0-2 Staré lišky****35 zlatých***Věrné pomocnice starého lišáka.*

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

Vybavuje se z vybavení bílých lišek.

kitsune

**0-2 Slečny lišky****20 zlatých***Slečny lišky budou brzo starými liškami.*

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
4	2	3	3	2	1	4	1	8

Vybavuje se z vybavení bílých lišek.

kitsune

**Pomocníci:****Mladé lišky****25 zlatých***Mladší lišky se přidaly ke smečce a vyrazily s ní na ostrov Saikoro*

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

Vybavuje se z vybavení bílých lišek.

kitsune

**Liščata****15 zlatých***Smečku lišek často obklopuje houf liščat.*

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
4	2	2	3	2	1	4	1	8

Vybavuje se z vybavení bílých lišek.

kitsune

### ***Liščí ocasy:***

Jsou-li lišky dostatečně staré, zkušené a mazané, mohou jim narůst další ocasy, každá liška má normálně jeden ocas, který nemá žádné zvláštní schopnosti. Liščí hrdina, když postupuje, může získat další ocas, každá liška může mít tolik speciálních ocasů, kolik má zkušeností/5, zaokrouhleno nahoru, maximum ocasů je 9 i se základním. Ocasy se kupují místo hodu na postup (zaplacení je možno provést až ve fázi nakupování a rozhodnutí je možno kdykoliv přehodnotit a normálně si hodit postup – což proběhne automaticky i v případě, že hráč na své rozhodnutí zapomene a peníze utratí za něco jiného). Do začátku si může každý liščí hrdina koupit jeden ocas (má-li na to nárok, tedy slečen se to netýká). Jednou koupené ocasy již nelze měnit. Liška může mít každý ocas jen jednou. Pokud získá liška s pomocí ocasu kouzlo, pak na ono kouzlo fungují všechny podpůrné schopnosti pro kouzla.

<b>Ochranný ocas</b>	30 zlatých	dává lišce 5+ ochranný hod proti všem zraněním, sčítá se s ochranným amuletem
<b>Ocas bouří</b>	20 zlatých	dává lišce úder blesku, liščíny zásahy místo sražení omráčí
<b>Ocas hromu</b>	30 zlatých	dává lišce sílu hromu, veškerá zranění jí způsobená ignorují brnění
<b>Ocas přesnosti</b>	20 zlatých	dává lišce BS+1 i nad rasové maximum
<b>Ocas rychlosti</b>	20 zlatých	dává lišce M+1 i nad rasové maximum
<b>Ocas respektu</b>	20 zlatých	Liška se počítá jako kdyby způsobovala strach
<b>Ocas triku</b>	20 zlatých	Všichni liščíni soupeři v boji mají -1I a -1WS
<b>Ocas léčení</b>	30 zlatých	ocas dává lišce kouzlo hojivá ruka, obtížnost 5, jeden model do dvou palců od lišky je vyléčen na plný počet životů a všechny ostatní modely do dvou palců od lišky se, pokud byly sražené či omráčené, postaví na nohy a jakékoliv vedlejší efekty sražení či omráčení jsou zrušeny.
<b>Ocas kamene</b>	30 zlatých	veškeré liščíny útoky na blízko jsou vedeny s o 1 větší silou
<b>Ocas vody</b>	30 zlatých	liščíno tělo je jakoby z vody, údery jím projdou a méně zraní, vyhodnocuj veškeré nemagické útoky, jako by měly o 1 menší sílu.

## **Evropská šlechtická výprava**

*Z Evropy doráží takzvaná kolonizační výprava – ve skutečnosti skupina nespokojených mladých šlechticů, kterým bylo doma těsno a kteří se domnívají, že se snadno prosadí v zámoří. A rozruch na ostrově Saikoro je přirozeně přilákal do této oblasti, takže se snaží prohlásit ostrov za svou kolonii a ostatní strany z ní vyhnat.*

### **Složení gangu:**

3-12 osob

### **Hrdinové:**

1 baron

0-2 nižší šlechtici

0-1 vojenský přidělenec

0-1 uprchlík před inkvizicí

### **Pomocníci:**

0-3 sluhové

vojáci

### **Zkušenosti:**

baron začíná s 20 body zkušenosti

nižší šlechtici začínají s 8 body zkušenosti

vojenský přidělenec začíná s 12 body zkušenosti

uprchlík před inkvizicí začíná s 8 body zkušenosti

pomocníci začínají s 0 body zkušenosti.

### **Speciální pravidla:**

**Znak bohatství** – do začátku máte až 100 zlatých navíc, tyto peníze ale můžete utratit pouze za vybavení pro šlechtice (což jsou baron a nižší šlechtici). Do začátku se nemusíte omezovat jen na základní vybavení, můžete šlechticům koupit cokoli co by si mohli opatřit během kampaně, variabilní cenová složka a vzácnost se ignorují - nicméně těch 100 zlatých navíc musí být vynaloženo na jejich vybavení.

**Pýcha šlechtice** – není možné aby měl nějaký chám cennější výstroj než šlechtic. Na konci pobitevní fáze nesmí mít u sebe žádný nešlechtický model dražší vybavení (počítá se celková hodnota bez variabilní složky) než libovolný šlechtic, pokud by tomu tak bylo, musíte provést redistribuci.

**Výcvik** - na cestě přes moře měla šlechta spoustu času trénovat a když už si něco draze seženou, přece jen se alespoň trochu věnují zjišťování, jak to vlastně funguje. Za patřičné vybavení do začátku má šlechtic následující (permanentní) bonusy:

- pokud má do začátku alespoň jednu pistoli a buď kuši, nebo pušku, získává +1BS

- pokud má do začátku pár pistolí, získává schopnost pistolník

- pokud má do začátku těžké brnění, získává +1WS, pokud k němu má i štít a přilbu, získává +1S a přístup k silovým dovednostem

- pokud má do začátku 2 meče, získává schopnost šermíř

- pokud má do začátku buď tarokové karty, nebo historické svitky, získává schopnost lovec pokladů

**Raději zemřou než by ztratili své cennosti** – pokud šlechtic hodí na tabulce vážných zranění okraden, je místo toho zabit

**Namyšlenost** – šlechta není ochotna najmout žádného žoldnéře domorodého původu. To znamená, že z žoldnéřů v pravidlech je pro ně dostupný pouze cestovatel **a trestanec**.

**Námezdné síly** – máte k dispozici speciální typ žoldáka – **námezdní voják**. Najímací cena 20, údržba 10, parametry stejné jako pomocnický voják, má u sebe libovolné, vojákům dostupné, vybavení do ceny 20 zlatých. Není unikátní, takže jich můžete nabrat kolik udržíte. Námezdní voják zvyšuje hodnocení gangu o 8+expy a má přístup k bojovým, silovým a střeleckým dovednostem.

**Urozené velení** – Pokud by vám umřel baron, je ten šlechtic, který by přebral velení automaticky povýšen na barona se všemi změnami z toho plynoucími. Velení přebírá vždy šlechtic a stejně tak se při testu na ústup musí házet na morálku šlechtice – pokud už žádného nemáte, testem na ústup automaticky neprojdete. Musíte mít vždy tři šlechtice – pokud je nemáte, nemůžete nakupovat nic jiného, dokud je mít nebudete. Pokud byste na začátku bitvy neměli v gangu žádného šlechtice, ztrácí váš gang motivaci a je rozpuštěn. Pokud šlechtice máte, ale z nějakých důvodů do bitvy žádný nejde (z důvodů vynechávání), pak se u velícího šlechtice vynechávání zruší a nastoupí s postihem -1T.

**Kontakty** - Šlechta si své speciality umí obstarat. Celý váš gang má +1 k hledání vzácných předmětů a máte k dispozici 3 kostky smlouvání, které můžete mezi nákupy libovolně rozházet. Můžete shánět a nakupovat i pušky a pistole, jinak v Japonsku nedostupné

### **Speciální vybavení:**

**Exotičtí mazlíčci** – Šlechta má přístup k různým exotickým mazlíčkům. Všichni tito jsou zvířata a platí pro ně stejná pravidla jako pro psy, včetně uvedení tzv. psího indexu (pro připomenutí – základní pes má tento index 1, bojový 2 a vycvičený bojový 3, psí index nesmí přesáhnout 6 a mazlíčci se do něj připočítávají).

### **Bojový sokol**

**25 + d6 zlatých, vzácnost 8**

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
1	3	0	3	2	1	5	1	5

Psí index 2

Let – sokol se pohybuje letem až o 12 palců, podrobně je let popsán u oni.

Nálet – při napadení má sílu +1

Udeř a uteč – pokud sokol napadne a zaútočí, může se po provedení svých útoků zkusit odpoutat. Složí test na iniciativu, a pokud uspěje, může opustit boj a pohnout se o tolik pohybu, kolik mu zbylo z napadení. Pokud neuspěje, zůstane nadále v souboji (a je na něj následně zaprotiútočeno). Pokud by už sokol neměl žádného stojícího protivníka, odpoutá se automaticky (samozřejmě pouze pokud se odpoutat chce).

Drobný – sokol je malý a je snadné ho uživit. Proto se pro účely údržby, maxima členů gangu a testu na útěk z boje počítá pouze každý druhý sokol.

### **Obří leguán**

**45 + 2d6 zlatých, vzácnost 10**

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
5	3	0	4	4	1	4	2	5

Psí index 3

Jed – leguán má své útoky otrávené jedem na bázi černého lotosu

Šupinatá kůže – leguán má k dispozici 6+ hod na brnění

## Mládě wyverny

90 + 4d6 zlatých, vzácnost 11

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
6	3	0	5	5	2	4	2	6

Psí index 4

Šupinatá kůže – mládě wyverny má 5+ hod na brnění

Způsobuje strach

Ocas – kromě normálních útoků má wyverna ještě navíc šlehnutí ocasem, tento útok jde silou 4 na všechny její protivníky (takže pokud bojuje proti třem osobám, praští každou z nich ocasem a k tomu přirozdělí své dva útoky) a pro účely zásahu ocasem se její WS porovnává s nepřátelskou iniciativou. **Útok ocasem zasahuje pouze nepřátele, které je možno cílit normálními útoky.**

Wyverna může být v gangu vždy pouze jedna.

### Tabulka dovedností evropské šlechtické výpravy:

	Bojové	Střelecké	Silové	Akademické	Rychlostní	Speciální
Baron	×	x		×	×	×
Nižší šlechtici	×	x			×	×
Vojenský přidělenec	×	x	×		×	
Uprchlík před inkvizicí				x	x	

### Vybavení evropské šlechtické výpravy:

Vybavení šlechticů	Vybavení vojáků
Zbraně pro boj zblízka	Zbraně pro boj zblízka
Dýka.....2zl.	Dýka.....2zl.
Palice.....3zl.	Palice.....3zl.
Sekera.....5zl.	Sekera.....5zl.
Palcát.....5zl.	Palcát.....5zl.
Meč.....10zl.	Meč.....10zl.
Halapartna.....7zl.	Halapartna.....7zl.
Obouruční zbraň.....7zl.	Obouruční zbraň.....7zl.
Střelné zbraně:	Střelné zbraně:
luk.....10zl.	luk.....10zl.
dlouhý luk.....15zl.	kuše.....20zl.
kuše.....20zl.	 
puška.....30zl.	Brnění
Pistole.....15zl.	Lehké brnění.....7zl.
 	Těžké brnění.....20zl.
Brnění	Štít.....5zl.
Lehké brnění.....7zl.	Přilba.....5zl.
Těžké brnění.....20zl.	 
Štít.....5zl.	<b>Vybavení uprchlíka:</b>
Přilba.....5zl.	Zbraně pro boj zblízka
 	Dýka.....2zl.
 	Palice.....3zl.
 	Meč.....10zl.
 	Střelné zbraně:
 	žádné
 	Brnění
 	žádné

**Hrdinové:**

**1 Baron**

**60 zlatých na najmutí**

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

velitel, vybavuje se z vybavení šlechticů

**0-2 nižší šlechtici**

**35 zlatých na najmutí**

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
4	3	3	3	3	1	3	1	7

vybavují se z vybavení šlechticů

**0-1 Vojenský přidělenec**

**45 zlatých na najmutí**

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
4	4	4	4	3	1	4	2	7

vybavuje se z vybavení vojáků

ochránce – pokud by byl napaden libovolný šlechtic do 3 palců od přidělence, může si s ním přidělenec vyměnit místo (není-li ani jeden z nich v boji) a stát se cílem napadení

zocelený – proti starosti o bandu urozených spratků je sežrán mořským červem celkem příjemná vyhlídka. Přidělenec je imunní na strach

nadřizený – vojáci do tří palců od přidělence mohou přehazovat neúspěšné hody na strach, pokud nevyužívají velitelskou morálku (tedy pokud by byli v dosahu obojího, musí si před hodem vybrat, co chtějí použít)

**0-1 Uprchlík před inkvizicí**

**45 zlatých na najmutí**

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
4	2	2	3	3	1	3	1	7

vybavuje se z vybavení uprchlíka

magie – uprchlík je čaroděj a používá magii starých mystiků

**Pomocníci:**

**Vojáci**

**25 zlatých na najmutí**

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
4	3	3	3	3	1	3	1	7

vybavují se z vybavení vojáků

### **0-3 sluhové**

#### **20 zlatých na najmutí**

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
4	2	2	3	3	1	3	1	6

vybavují se z vybavení šlechticů

zkušenosti ve výpomoci – za každého sluhu, který nebyl vyřazen z boje, můžete buď zlepšit jednomu šlechtici hledání vzácných předmětů o 1 (kumulativně), nebo přidat do libovolného nákupu jednu kostku smlouvání

#### **Speciální schopnosti šlechticů:**

(tyto speciální schopnosti mohou mít pouze šlechtici, postoupený pomocník na ně nemá nárok)

<b>Chovatel</b> Model snižuje psí index všech zvířat v gangu o 1 do minima 1 a jedno zvíře v jeho vlastnictví si může po bitvě přehodit hod na vážná zranění.
<b>Doktorský kontakt</b> Zlevňuje jak základ, tak i doplatky u felčara pro všechny šlechtice o 1. Schopnost je kumulativní, ale minimální doplatek je vždy +1
<b>Obchodní kontakt</b> Model má +3 na hledání vzácných předmětů <b>a jednu kostku smlouvání</b> Alternativně může při svém hledání prohlásit že danou věc našel automaticky, pak se ale počítá maximální možná variabilní cenová složka a nelze uplatnit žádné zlevňovací efekty.
<b>Trenérský kontakt</b> Model získává za bitvu o zkušenost víc
<b>Umění najít cennost</b> Model po hodu na průzkum přidá k výsledku +2

## Strážci

Strážci jsou elitní skupinou bojovníků kobudo, kteří přísahali chránit vesničany před vším útlakem a nepřáteli. Za tímto účelem navázali spojení s kami a s jejich pomocí dělají svou nelehkou práci...

### Složení gangu:

3-10 osob

### Hrdinové:

1 Strážce

0-2 pobočníci

0-1 učitel

### Pomocníci:

bojovníci kobudo

vesničané

### Zkušenosti:

Strážce začíná s 20 body zkušenosti

pobočníci začínají s 8 body zkušenosti

učitel začíná s 12 body zkušenosti

pomocníci začínají s 0 body zkušenosti.

### Tabulka dovedností vesničanů pod velením bojovníků strážců:

	Bojové	Střelecké	Silové	Akademické	Rychlostní
strážce	×	×	×	×	×
pobočníci	×		×		×
Učitel	×	x	x		×

### Vybavení strážců:

Vybavení bojovníků kobudo	
Zbraně pro boj zblízka	
Dýka.....	2zl.
Boxer.....	3zl.
Sai.....	7zl.
Kama.....	5zl.
Nunchaka.....	5zl.
Pádlo.....	7zl.
Suruchin.....	7zl.
Bo.....	10zl.
Střelné zbraně:	
prak.....	5 zl
těžký prak.....	15zl
Brnění	
Lehké brnění.....	7zl.
Štít.....	5zl.

### ***Hrdinové:***

#### ***1 strážce***

#### **60 zlatých na najmutí**

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

velitel, vybavuje se z vybavení bojovníků kobudo  
požehnaný – strážce může být požehnán kami (viz níže)

#### ***0-2 Pobočníci***

#### **35 zlatých na najmutí**

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
4	4	3	3	3	1	3	1	7

vybavují se z vybavení bojovníků kobudo  
požehnaní – pobočníci mohou být požehnáni kami (viz níže)

#### ***0-1 Učitel***

#### **55 zlatých na najmutí**

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
4	4	4	3	3	1	3	2	7

vybavuje se z vybavení bojovníků kobudo  
učitel – učitel je mistrem všech zbraní kobudo (viz žoldák učitel kobudo, znamená to, že má automaticky všechny kobudo dovednosti), pokud je přítomen v gangu, může se kterýkoliv váš hrdina učít mistrovské kobudo schopnosti a schopnost prakovník  
požehnaný – učitel může být požehnán kami (viz níže)

### ***Pomocníci:***

#### ***Bojovníci kobudo***

#### **25 zlatých na najmutí**

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
4	3	3	3	3	1	3	1	7

vybavují se z vybavení bojovníků kobudo  
požehnaní – bojovníci kobudo mohou být požehnáni kami (viz níže)

#### ***Vesničané***

#### **15 zlatých na najmutí**

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
4	2	2	3	3	1	3	1	5

vybavují se z vybavení bojovníků kobudo  
požehnaní – vesničané mohou být jedno požehnání kami (viz níže)

### **Požehnání kami:**

Při nákupu kteréhokoliv člena gangu mu můžete koupit požehnání kami (tolik kolik má povoleno). později lze modelu dokoupit požehnání místo postupu (zaplacení je možno provést až ve fázi nakupování a rozhodnutí je možno kdykoliv přehodnotit a normálně si hodit postup – což proběhne automaticky i v případě, že hráč na své rozhodnutí zapomene a peníze utratí za něco jiného). Požehnání kami se dělí na tři druhy – místní může mít každý, krajová pouze hrdinové a pro zemská platí totéž co pro krajová, při čemž každé zemské požehnání může být v gangu pouze jednou a jeden model může mít maximálně jedno zemské požehnání. Pokud má model víc požehnání, musí být každé jiné (ale s výjimkou zemského požehnání se mohou stejná požehnání vyskytovat u různých modelů), za druhé požehnání se platí 5 a za třetí 10 zlatých navíc. Vylepšení atributů se nepočítají do rasového maxima. Model může mít jedno požehnání automaticky, dvě pokud má 8+ zkušeností a tři pokud má 20+ zkušeností.

#### **Místní požehnání**

<b>Požehnání síly</b>	10 zlatých	Model má +1S
<b>Požehnání boje</b>	15 zlatých	Model má +1A
<b>Požehnání rány</b>	5 zlatých	Model má +1WS
<b>Požehnání přesnosti</b>	10 zlatých	Model má +1BS
<b>Požehnání odvahy</b>	10 zlatých	Model je imunní na strach

#### **Krajová požehnání**

<b>Požehnání výdrže</b>	30 zlatých	Model má +1T
<b>Požehnání tvrdosti</b>	30 zlatých	Model má +1W
<b>Požehnání ochrany</b>	30 zlatých	Model má 5+ záchranný hod proti všem zraněním, sčítá se s amuletem ochrany
<b>Požehnání hněvu</b>	25 zlatých	Model může přehodit všechny neúspěšné útoky v boji na blízko
<b>Požehnání pevnosti</b>	15 zlatých	Model má +1 k hodům na brnění, musí ovšem alespoň nějaké brnění mít

#### **Zemská požehnání**

<b>Požehnání vyšší ochrany</b>	50 zlatých	Model má Model má 4+ záchranný hod proti všem zraněním, sčítá se s amuletem ochrany
<b>Požehnání nezastavitelnosti</b>	65 zlatých	Útoky vedené modelem v boji na blízko automaticky zasáhnou (ale je možné je parírovat)
<b>Požehnání nezabítenosti</b>	60 zlatých	Pokud byl model vyřazen z boje, automaticky hodí na přežití „plně uzdraven“
<b>Požehnání smrti</b>	50 zlatých	Kdykoliv model zraní (zblízka i střelbou), způsobí 2 zranění, navíc má +1 k hodům na vyřazení
<b>Požehnání blesku</b>	50 zlatých	Model má +2 k iniciativě a vždy první úder

## Posvátné spojenectví

Nad ostrovem Saikoro se stahují mračna a temné síly se jej snaží uchopit do spárů. A jelikož se již ukázalo, že bílé lišky jsou naprosto neschopné, v hodině nejtemnější se rozhoduje Amaterasu Omikami, sluneční kami a matka císařského rodu vyslat na ostrov svého vyslance, mocného hrdinu, spolu s dalšími hrdiny spojené v posvátném svazku spojenectví a vyslané, aby na ostrově zahubili zlé síly a navrátili ostrov světlu.

### **Složení gangu:**

3-10 osob

### **Hrdinové:**

1 posvátný bojovník

0-2 mistři kobudo

0-2 nové naděje

### **Pomocníci:**

0-4 sluneční čepele

Elitní bojovníci kobudo

### **Zkušenosti:**

Posvátný bojovník začíná s 20 body zkušenosti

mistři kobudo začínají s 12 body zkušenosti

nové naděje začínají s 0 body zkušenosti

pomocníci začínají s 0 body zkušenosti.

### **Speciální vybavení:**

**Posvátná čepel:** (50, vzácná 10) Posvátná čepel je zvláštní katana požehnaná dotykem samotné Amaterasu. Tuto zbraň může mít posvátný bojovník nebo kterýkoliv ze slunečních čepelí, je však maximálně jedna na gang. Posvátná čepel je součástí gangu, darem Amaterasu, nelze ji ukrást, ztratit ani zničit a nikdy jí nemůže vlastnit žádný jiný gang. Posvátná čepel ignoruje veškeré brnění a dává držiteli +1 sílu, navíc má všechny vlastnosti katany.

**Drahokam magatama:**(20 zlatých, vzácný 10) **Drahokam chrání svého nositele před smrtí, kdyby model s drahokamem hodil na přežití něco co se vám nelíbí, je možné odstranit drahokam a zrušit tak efekt hodu.** Drahokam magatama mohou nosit všichni členové spojenectví.

**Zrcadlo:** (20+3k6, vzácné: 8) Zrcadlo je posvátným symbolem Amaterasu a obsahuje zlomek její moci. Držitel zrcadla získává jedno kouzlo magie síly ducha. Kouzlo určí náhodně při nákupu zrcadla. Jedna osoba může mít i více zrcadel. Na kouzlo ze zrcadla se vztahují veškeré magii podporující dovednosti.

### **Tabulka dovedností posvátného spojenectví:**

	Bojové	Střelecké	Silové	Akademické	Rychlostní
Posvátný bojovník	×	×	×	×	×
Mistr kobudo	×	×	×		×
Mladá naděje	×		×		×

### ***Vybavení posvátného spojení:***

<b>Vybavení bojovníků kobudo</b> Zbraně pro boj zblízka Dýka.....2zl. Boxer.....3zl. Sai.....7zl. Kama.....5zl. Nunchaka.....5zl. Pádlo.....7zl. Suruchin.....7zl. Bo.....10zl.  Střelné zbraně: prak.....5 zl těžký prak.....15 zl  Brnění Lehké brnění.....7zl. Štít.....5zl.	<b>Vybavení slunečních čepelí</b> Zbraně pro boj zblízka Dýka.....2zl. Wakizashi.....5zl. Katana.....12zl. No-dachi.....10zl. Naginata.....10zl.  Střelné zbraně: luk.....10zl dlouhý luk .....15zl  Brnění Lehké brnění.....7zl. Těžké brnění.....20zl Štít.....5zl. Přilba.....5zl.
--	---

### ***Hrdinové:***

#### ***1 posvátný bojovník***

#### **85 zlatých na najmutí**

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
4	5	3	4	3	1	5	2	9

velitel, vybavuje se z vybavení slunečních čepelí samuraj

posvátné umění – posvátný bojovník se může učit samurajské speciální dovednosti a platí pro něj speciální pravidla pro samuraje.

#### ***0-2 mistři kobudo***

#### **45 zlatých na najmutí**

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
4	4	4	3	3	1	3	1	7

vynikají se z vybavení bojovníků kobudo

mistr kobudo – mistr kobudo ovládá všechny kobudo zbraně na mistrovské úrovni (viz popis učitele kobudo)

#### ***0-2 nové naděje***

#### **20 zlatých na najmutí**

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
4	3	2	3	3	1	3	1	6

vynikají se z vybavení bojovníků kobudo

žák - pokud jsou v gangu přítomni mistři kobudo, mohou se jako speciální skupinu dovedností učit mistrovské dovednosti kobudo nebo dovednost prakovník

***Pomocníci:***

***0-4 sluneční čepel***

**40 zlatých na najmutí**

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
4	4	3	3	3	1	3	1	7

vybavují se z vybavení slunečních čepelí samurajové

posvátné umění – postoupí-li sluneční čepel na hrdinu, získá automaticky přístup k samurajským speciálním dovednostem navíc ke dvěma voleným skupinám dovedností. Pro sluneční čepel platí samurajská speciální pravidla

***elitní bojovníci kobudo***

**30 zlatých na najmutí**

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
4	4	3	3	3	1	3	1	7

vybavují se z vybavení bojovníků kobudo

žák – pokud je v gangu přítomen mistr kobudo, mohou se při postupech při hodu 10+ místo postupu na hrdinu naučit mistrovskou úroveň ve vybrané kobudo zbrani nebo dovednost prakovník, postoupí-li na hrdinu, mohou tyto dovednosti získávat za stejných podmínek jako mladé naděje