

Zlé gangy do Saikoro-da 1.8

Zlé gangy do Saikoro-da.....	1
Zlé gangy.....	1
Ninjobé.....	1
Filipínští piráti.....	5
Evropští piráti.....	8
Posádka bludné lodi.....	11
Oni.....	14
Kuei-Jin.....	18
Arabští piráti.....	23
Banditi a psanci.....	26

Zlé gangy

Ninjobé

Bohatství ostrova Saikoro nedá spát ani mistrům tajné gildy. Vysílají své nejlepší muže vycvičené ve skrývání a zákeřném boji, aby urvali část bohatství pro gildu.

Složení gangu:

3-10 osob

Hrdinové:

1 stínový mistr

0-2 stínoví tanečníci

0-2 stínoví učňové

Pomocníci:

0-2 zabíječi

ninjobé

Speciální pravidla:

Příliš hlučné – ninjobé nikdy nebudou používat zbraně na střelný prach. Stejně tak nebudou nikdy používat žádné brnění s výjimkou tradičního hábitu.

mistrovství vrhu – ninjobé jsou trénováni v používání vrhacích zbraní jako podpory při útoku. Pokud je ninja vybaven vrhacími hvězdicemi a napadá nebo je napaden, může po tom který ho napadá nebo je jím napaden hodit hvězdičičku. Tento hod jde jako normální útok, ale má první úder a na zásah používá BS modelu s postihem -2.

Nenápadní – ninjobé se mohou schovávat i po běhu

Speciální vybavení:

Tradiční hábit (25 zlatých, vzácnost 9)

Pokud je na ninju v tradičním hábitu střeleno a je v krytu, je na střelbu ještě další -1 na zásah (tedy dává kryt efektivně postih -2, schopnost přesný střelec zruší pouze kryt, ale ne tento postih). Modely snažící se ninju v tradičním hábitu odhalit si počítají poloviční odhalovací vzdálenost. Hábit dává modelu 6+ hod na brnění.

Zkušenosti:

Stínový mistr začíná s 20 body zkušenosti

stínoví tanečníci začínají s 8 body zkušenosti

stínoví učňové a pomocníci začínají s 0 body zkušenosti.

Tabulka dovedností ninjů:

	Bojové	Střelecké	Silové	Akademické	Rychlostní	Speciální
Stínový mistr	×	×	×	×	×	×
Stínovní tanečníci	×		×		×	×
Stínovní učňové	×	×			×	×

Tabulka vybavení ninjů:

Vybavení ninjů	Vybavení vrahů
Zbraně pro boj zblízka	Zbraně pro boj zblízka
Dýka.....2zl.	Dýka.....2zl.
Wakizashi.....5zl.	Wakizashi.....5zl.
Nunchaka.....5zl.	Nunchaka.....5zl.
Katana.....12zl.	Katana.....12zl.
No-dachi.....10zl.	No-dachi.....10zl.
Střelné zbraně:	Střelné zbraně
vrhací hvězdice.....10zl.	vrhací hvězdice.....10zl.
Luk.....10zl.	
Prak.....7zl.	
Brnění	Brnění
tradiční hábit.....25zl.	tradiční hábit.....25zl.

Hrdinové:**1 Stínový mistr****70 zlatých na najmutí**

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

velitel, vybavuje se z vybavení ninjů
ninja

0-2 Stínovní tanečníci**55 zlatých na najmutí**

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

výbavují se z vybavení vrahů
ninjové

stínový tanečník má do začátku automaticky jednu ze dvou následujících schopností, druhou se může časem doučit když mu na postup padne schopnost:

patříčná výbava – stínový tanečník má automaticky všechny své zbraně potřené černým lotosem

mistr zabíjení – stínový tanečník má automaticky +1 k hodě na vyřazení

0-2 Stínoví učňové

25 zlatých na najmutí

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
5	3	2	3	3	1	4	1	6

vybavují se z vybavení ninjů
ninjové

Pomocníci:

0-2 zabíječi

40 zlatých na najmutí

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

vybavují se z vybavení vrahů
ninjové

zabíječ má do začátku automaticky jednu ze dvou následujících schopností, druhou se může časem doučit pokud postoupí na hrdinu a padne mu schopnost:

patříčná výbava – zabíječ má automaticky všechny své zbraně potřené černým lotosem
mistr zabíjení – zabíječ má automaticky +1 k hodů na vyřazení

Ninjové

30 zlatých na najmutí

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

vybavují se z vybavení ninjů
ninjové

Speciální schopnosti ninjů:

Mistr nenápadnosti

pokud je model vybaven tradičním hábitem, je na něj -1 na zásah na střelbu i boj zblízka

Matoucí pohyb

Model má nemodifikovaný 6+ záchranný hod. Pokud má zároveň tradiční hábit, hod se zlepšuje na 5+. Sčítá se s ochranným amuletem.

Útok ze zálohy

Model může napadnout model, který nevidí (on ví, že tam je), pokud je v dosahu jeho napadení. Pokud se napadení podaří, má útočící model bonus +1 k zásahu a vyřazení v prvním kole beje protože soupeř je překvapen.

Mistr odrážení

Pokud má model parírovací zbraň, počítá se, jako by v boji na blízko měl štít (tedy +2AS pouze na blízko)

Infiltrace

Model může infiltrovat

Neuvěřitelná hbitost

model automaticky projde všemi testy na iniciativu. Dá se naučit, pouze pokud má model iniciativu alespoň 4

Filipínští piráti

Východní piráti patří k těm s nejhorší pověstí a muži z Filipín jsou ti nehorší z nehorších. Na svých džunkách jsou pravou hrozbou moří a beztrápně kradou a loupí, kdykoliv k tomu naleznou byť i tu nejmenší příležitost. Není divu, že se vydali i na ostrov Saikoro, kde poklady a bohatství prý leží na zemi v očekávání, kdo je zvedne. A kdyby snad někdo protestoval, tak šikmoocí d'áblové moří nechodí pro ránu daleko.

Složení gangu:

3-12 osob

Hrdinové:

1 kapitán

0-2 důstojníci

0-2 plavčíci

Pomocníci:

0-4 útočníci

0-2 střelci

námořníci

Zkušenosti:

kapitán začíná s 20 body zkušenosti

důstojníci začínají s 8 body zkušenosti

plavčíci a pomocníci začínají s 0 body zkušenosti.

Speciální pravidla:

Výcvik s mačetou – Filipínští piráti jsou cvičeni v boji s mačetou. Každý člen jejich gangu má v prvním kole boje +1A, pokud je ozbrojen alespoň jednou mačetou (mačeta má pro účely filipínců stejnou cenu a pravidla jako meč, včetně toho, že na ní funguje šermíř).

Tabulka dovedností filipínských pirátů:

	Bojové	Střelecké	Silové	Akademické	Rychlostní
Kapitán	×	×	×	×	×
Důstojníci	×		×		×
Plavčíci	×		×		×

Vybavení filipínských pirátů:

Vybavení pirátů	Vybavení střelců
Zbraně pro boj zblízka	Zbraně pro boj zblízka
Dýka.....2zl.	Dýka.....2zl.
Palice.....3zl.	Palice.....3zl.
Sekera.....5zl.	Sekera.....5zl.
Palcát.....5zl.	Palcát.....5zl.
Mačeta (meč).....10zl.	Mačeta (meč).....10zl.
Halapartna.....7zl.	
Obouruční zbraň.....7zl.	
Střelné zbraně:	Střelné zbraně:
luk.....10zl.	luk.....10zl.
kuše.....20zl.	dlouhý luk.....15zl.
	kuše.....20zl.
Brnění	Brnění
Lehké brnění.....7zl.	Lehké brnění.....7zl.
Těžké brnění.....20zl.	Štít.....5zl.
Štít.....5zl.	Přilba.....5zl.
Přilba.....5zl.	

Hrdinové:

1 Kapitán

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 filipínských pirátů

0-2 důstojníci

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 filipínských pirátů

0-2 Plavčíci

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 filipínských pirátů

Pomocníci:

0-4 útočníci

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 filipínských pirátů
prudký útok – při napadení mají sílu +1

0-2 střelci

30 zlatých na najmutí

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

vybavují se z vybavení střelců

námořníci

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 filipínských pirátů

Evropští piráti

O něco vzácněji než šikmoocí d'áblové z Filipín se vyskytují i piráti evropští. Teoreticky civilizovanější, v praxi však stejně hrabiví, krutí a brutální jako Filipínci.

Složení gangu:

3-12 osob

Hrdinové:

1 kapitán

0-2 důstojníci

0-2 plavčíci

Pomocníci:

0-4 útočníci

0-4 střelci

námořníci

Zkušenosti:

kapitán začíná s 20 body zkušenosti

důstojníci začínají s 8 body zkušenosti

plavčíci a pomocníci začínají s 0 body zkušenosti.

Speciální pravidla:

Znalost trhů – Evropští piráti mají své dodavatele, proto mohou nakupovat v Japonsku nedostupné pušky a pistole, navíc se vzácností -2 a za cenu jakou mají psánu v základním vybavení

Pirátská čest – evropští piráti mají svou čest a jsou hrdí na zbraně na střelný prach, proto nikdy nebudou střílet ze zbraní jiných, i kdyby se to nakrásně naučili

Tabulka dovedností evropských pirátů:

	Bojové	Střelecké	Silové	Akademické	Rychlostní
Kapitán	×	×	×	×	×
Důstojníci	×	×			×
Plavčíci	×	×			×

Vybavení evropských pirátů:

Vybavení pirátů	Vybavení střelců
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.	
Obouruční zbraň.....7zl.	
Střelné zbraně:	Střelné zbraně:
pistole.....(10., 20 za pár)	pistole.....(10l., 20 za pár)
puška.....25zl.	puška.....25zl.
Brnění	Brnění
Lehké brnění.....7zl.	Lehké brnění.....7zl.
Těžké brnění.....20zl.	Štít.....5zl.
Štít.....5zl.	Přilba.....5zl.
Přilba.....5zl.	

Hrdinové:

1 Kapitán

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 evropských pirátů

0-2 důstojníci

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 evropských pirátů

postrach paluby – evropští důstojníci začínají hru se schopností pistolník

0-2 Plavčíci

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 evropských pirátů

Pomocníci:

0-4 útočníci

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 evropských pirátů

prudký útok – při napadení mají sílu +1

0-4 střelci

30 zlatých na najmutí

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

vybavují se z vybavení střelců

námořníci

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 evropských pirátů

Posádka bludné lodi

Rozechvělení kolem ostrova Saikoro se odrazilo na nebi i v pekle. A z tajemných mořských hlubin vyplula neuvěřitelná loď. Snad na první pohled vypadají jako běžná banda pirátů... Až na ten druhý si člověk všimne podivně se rozpadající lodi a zvláštních, velmi staře vypadajících existencí.

Složení gangu:

3-12 osob

Hrdinové:

1 prokletý kapitán

0-2 důstojníci

0-1 prastarý důstojník

0-1 mořský čaroděj

Pomocníci:

prastaří námořníci

námořníci

0-1 mořský červ

Zkušenosti:

kapitán začíná s 20 body zkušenosti

důstojníci začínají s 8 body zkušenosti

prastarý důstojník začíná s 8 body zkušenosti

Mořský čaroděj začíná s 12 body zkušenosti

pomocníci začínají s 0 body zkušenosti.

Speciální pravidla:

Sebráno ze dna moře: během kampaně může gang nakupovat pistole jako běžné za 10 zlatých kus, ale za každou takto nakoupenou pistoli si musí hodit k6 – na 1 je to nepoužitelný šunt a peníze proletí komínem. Na pistole, které má do začátku, se to nevztahuje, ty jsou za normálních 15 a spolehlivé. **Případná vylepšení na pistole kupujete podle stejných pravidel, tedy jako běžná a můžou nefungovat.**

Tabulka dovedností posádky bludné lodi:

	Bojové	Střelecké	Silové	Akademické	Rychlostní
Prokletý kapitán	×	×	×		×
Důstojníci	×	×			×
Prastarý důstojník	×		×		×
Mořský čaroděj	×			×	×

Vybavení posádky bludné lodi:

Vybavení pirátů	Vybavení Prastarých pirátů
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.	žádné
kuše.....20zl.	
pistole.....15zl.	
 Brnění	 Brnění
Lehké brnění.....7zl.	Lehké brnění.....7zl.
Těžké brnění.....20zl.	Těžké brnění.....20zl.
Štít.....5zl.	Štít.....5zl.
Přilba.....5zl.	Přilba.....5zl.

Hrdinové:

1 Prokletý kapitán

70 zlatých na najmutí

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

velitel, vybavuje se z vybavení pirátů

0-2 důstojníci

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 pirátů

0-1 prastarý důstojník

45 zlatých na najmutí

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

vybavuje se z vybavení prastarých pirátů

prastarý

nikdy nemůže střílet

způsobuje strach

0-1 mořský čaroděj
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 pirátů
čaroděj – mořský čaroděj je mágem a používá magii moří

Pomocníci:

Prastaří námořníci
25 zlatých na najmutí

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

vybavují se z vybavení prastarých pirátů
prastaří
nikdy nemohou střílet
způsobují strach

Námořníci
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 pirátů

0-1 Mořský červ
100 zlatých na najmutí

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

Velký cíl
způsobuje strach

Šupinatá kůže – červ má k dispozici hod na brnění 5+

Ovládaný – červ je ovládan mořským čarodějem. Pokud by byl čaroděj vyřazen z boje, hodte d6. Na 1-3 je červ po zbytek bitvy stupidní, na 4-6 se mu nic nestane a funguje dál. Pokud by z nějakého důvodu nemohl jít do bitvy čaroděj, nemůže ani červ. Nicméně pokud gang o čaroděje přijde, červ je sice nepoužitelný, ale může v gangu zůstat, dokud se nesežene nový čaroděj. Červ si nikdy nemůže půjčit morálku od velitele, může si jí však půjčovat od čaroděje podle velitelských pravidel.

Zvíře – červ nemůže šplhat a nezískává zkušenost.

Oni

Oni jsou rohatí démoni vyslaní z pekla, aby potrestalo nehodné za jejich provinění. Rozruch kolem ostrova Saikoro se odrazil i mezi démony a dalšími magickými bytostmi a Oni vyráží, aby získali na ostrově moc. A tak se tato pekelná skupina objevila na ostrově Saikoro – není pochyb, že tam má peklo své zájmy.

Složení gangu:

3-12 osob

Hrdinové:

1 vyšší oni
0-2 nižší oni
0-2 přísluhovači

Pomocníci:

0-2 duchové ohně
skřeti
zotročení

Zkušenosti:

Vyšší oni začíná s 20 body zkušenosti
Nižší oni začínají s 12 body zkušenosti
Přísluhovači a pomocníci začínají s 0 body zkušenosti.

Speciální pravidla:

Příliš strašní – gang oni nesmí vlastnit žádné psy

Speciální vybavení:

Kanabo (10 zlatých, běžná)

Kanabo je velká železná palice, tradiční zbraň oni a jejich přísluhovačů
Jednoruční zbraň, +1 k hodů na vyřazení

Tabulka dovedností oni:

	Bojové	Střelecké	Silové	Akademické	Rychlostní
Vyšší oni	×		×		×
Nižší oni	×		×		×
Přísluhovači	×		×		×

Vybavení oni:

Vybavení přísluhovačů	Vybavení otroků
Zbraně pro boj zblízka	Zbraně pro boj zblízka
Dýka.....2zl.	Dýka.....2zl.
Wakizashi.....5zl.	Boxer.....3zl.
Nunchaka.....5zl.	Kama.....5zl.
Kanabo.....10 zl.	Nunchaka.....5zl.
Katana.....12zl.	
No-dachi.....10zl.	
	Střelné zbraně:
Střelné zbraně:	Prak.....5 zl.
prak.....5 zl	
luk.....10 zl.	Brnění
	žádné
Brnění	
Lehké brnění.....7zl.	
Štít.....5zl.	

Hrdinové:

1 Vyšší oni

120 zlatých na najmutí

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
5	4	4	4	4	2	4	2	8

Velitel

oni

Způsobuje strach

Vybavení: automaticky používá kanabo (je již součástí ceny a nelze ho o něj nijak připravit).

Jiné zbraně ani brnění používat nemůže. **Vyjímkou je vylepšené kanabo (odlehčené/průrazné/velmistrovské), to mu koupit můžete a překryjete tím jeho základní kanabo (takže bude pořád bojovat jen jednou zbraní. Toto vylepšené kanabo mu můžete ermáoně odebrat, případně o něj může přijít a pak se vrátí k základnímu. Speciální vybavení používat může**

Dary oni: vyšší oni si může do začátku zadarmo vzít jeden dar oni. Další dary si může nakoupit podle standardních pravidel (a ten zadarmo se mu jakoby nepočítá). Dary oni viz níže. Místo hodu na postup si může vzít dar oni, musí ovšem zaplatit jedenapůlnásobek jeho ceny (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).

0-2 Nižší oni

70 zlatých na najmutí

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
5	4	3	4	4	1	4	2	7

Způsobuje strach

oni

Vybavení: automaticky používá kanabo (je již součástí ceny a nelze ho o něj nijak připravit). Jiné zbraně ani brnění používat nemůže (**výjimka je popsána u vyššího oniho**). Speciální vybavení používat může

Dary oni: nižší oni si mohou nakupovat dary oni podle standardních pravidel. Dary oni viz níže. Místo hodu na postup si může vzít dar oni, musí ovšem zaplatit jedenapůlnásobek jeho ceny (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).

0-2 Přísluhovači

20 zlatých na najmutí

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

vybavují se z vybavení přísluhovačů skřeti

požehnání pekel – přísluhovač si může koupit do začátku, nebo získat při postupu jeden dar oni, ovšem o 5 zlatých dráže než by jej měl oni (těch pět zlatých se přičítá k základní ceně, takže pokud platí násobek tak se násobí i s příplatkem). Každý přísluhovač může mít pouze jeden dar.

Pomocníci:

0-2 duchové ohně

45 zlatých na najmutí

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

Způsobují strach

Vybavení: duchové ohně nemohou používat žádné vybavení

Primitivní tvorové: duchové ohně nezískávají zkušenost

Ohnivý dech – viz dary oni

skřeti

25 zlatých na najmutí

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

vybavují se z vybavení přísluhovačů

skřeti

Zotročení

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 otroků

nikdy nemohou postoupit na hrdinu, postup na hrdinu se přehazuje

Dary oni:

Při nákupu patřičných modelů (vyšší a nižší oni, případně přísluhovači) můžete těmto koupit dary oni. První dar stojí uvedenou cenu, každý další dvojnásobek (platí pouze pro dary nakupované do začátku). Vyšší oni má svůj základní dar jakoby mimo (tedy má jeden zadarmo, druhý za normální cenu a každý další za dvojnásobek). Dary kupované při postupu jsou vždy za jedenapůlnásobek, nezávisle na tom, kolik už má model darů. Dary oni jsou následující:

Temný let (20 zlatých) Model získává schopnost létat – může se za kolo pohnout až o 12 palců a může vylétnout na libovolnou terénní nerovnost. Tento pohyb se nijak nemění – tedy i při napadení zůstává 12 a model efektivně nemůže běhat (<i>což mu při defaultním pohybu o 12 nepochybně děsně vadí</i>). Pokud by model chtěl, nemusí letět a může se pohybovat normálně. Sprint a skok se s létáním nekombinují. Letem není možno vletět do lesa ani z lesa. Při napadení je stále nutno útočit nejkratší možnou cestou a do napadení je možno skočit, pokud skákající stojí do dvou palců od napadaného (a splňuje i ostatní podmínky pro skok do napadení).
Ohnivý dech (20 zlatých) Model získává střelecký útok s dosahem 12 palců a silou 4. Tento útok lze použít i v prvním kole boje na blízko s penalizací -2 k zásahu
Pekelná síla (20 zlatých) Model získává +1 k síle (nepočítá se do maxima)
Tvrdá kůže (30 zlatých) Model získává 4+ hod na brnění. V případě přísluhovače mu to zakazuje používat jakékoliv jiné brnění, včetně normálního štítu (s pekelným se kombinuje vždy).
Pekelný štít (20 zlatých) Model získává štít podle normálních pravidel pro štít. V případě přísluhovače ho musí vždy používat, i kdyby se mu víc hodilo použít druhou zbraň. Model navíc nesmí být cílem žádného kouzla.
Vysátí duše (40 zlatých) Kdykoliv oni vyřadí soupeře v boji na blízko, získává jeden život. Takto může získat až o 1 W víc, než je jeho normální počet. Tento dar nemůže dostat přísluhovač.
Temná rychlost (20 zlatých) Model získává +1 útok (nepočítá se do maxima)

Kuei-Jin

Brány Yomi, kde jsou trýzněné duše těch, co zemřeli obtěžkáni hříchem či s nenaplněnou karmou dovolily uniknout několika duším, které kolem sebe zformovaly těla a v podobě nočních přízraků Kuej-jin se vypravili využít mocné magie ostrova Saikoro k dosažení konečného vyrovnání se se smrtí.

Složení gangu:

3-12 osob

Hrdinové:

1 kuei-jin
0-2 nově povstalí
0-2 dhampýři

Pomocníci:

0-3 služebníci
Potrava
0-2 temní psi/netopýři hejna

Zkušenosti:

Kuei-jin začíná s 20 body zkušenosti
Nově povstalí začínají s 12 body zkušenosti
Dhampýři začínají s 8 body zkušenosti.
Pomocníci začínají s 0 body zkušenosti

Speciální pravidla:

Příliš strašní – gang kuei-jin nesmí vlastnit žádné běžné psy

Povýšení – pokud by kuei-jin zemřel, pak se velitelem automaticky stává jeden z nově povstalých, který je zároveň povýšen na kuei-jina (což pro něj nemá žádné posilující důsledky, nicméně se vám takto uvolní místo pro nového nově povstalého a stále můžete mít tři upíry).

žoldáci: za normálních okolností nesmí gang kuei-jin používat žádné žoldáky

Tabulka dovedností kuei-jin:

	Bojové	Střelecké	Silové	Akademické	Rychlostní
Kuei-jin	×		×		×
Nově povstalí	×		×		×
Dhampýři	×		x		×

Vybavení kuei-jin:

Vybavení bojovníků	Vybavení otroků
Zbraně pro boj zblízka	Zbraně pro boj zblízka
Dýka.....2zl.	Dýka.....2zl.
Wakizashi.....5zl.	Boxer.....3zl.
Nunchaka.....5zl.	Kama.....5zl.
Katana.....12zl.	Nunchaka.....5zl.
No-dachi.....10zl.	
	Střelné zbraně:
Střelné zbraně:	Prak.....5 zl.
luk.....10 zl.	
Brnění	Brnění
Lehké brnění.....7zl.	žádné
Štít.....5zl.	
Přilba.....5zl.	

Hrdinové:

1 Kuei-jin

120 zlatých na najmutí

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
6	4	4	4	4	2	5	2	8

Velitel

kuei-jin

Způsobuje strach

Vybavení: Kuei-jin se vybavuje z vybavení bojovníků

Imunita na jedy: Kuei-jin je imunní na veškeré jedy a nemůže používat drogy

Zkušený: Kuei-jin se od počátku stává následníkem jedné dharmy. (viz níže)

Hlad: po každé bitvě hod'te d6. Na 1-2 má kuei-jin záchvat hladu a zakousne jednu potravu podle vašeho výběru (definitivně, odstraňte jí z rozpisu). Pokud nemáte potravu, zakousne služebníka, pokud ani toho tak dhampýra a pokud byste neměli v gangu ani toho, vynechá příští bitvu.

0-2 Nově povstali

65 zlatých na najmutí

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
6	3	3	4	4	1	5	1	7

Způsobuje strach

kuei-jin

Vybavení: Nově povstalý se vybavuje z vybavení bojovníků

Imunita na jedy: Nově povstalý je imunní na veškeré jedy a nemůže používat drogy

Zkušený: Nově povstalého můžete při nákupu koupit jako následníka jedné dharmy za 30 zlatých (viz níže). Alternativně mu můžete znalost dharmy koupit během kampaně, ale za 50 a pouze po bitvě ve které postupoval (nezávisle na postupu).

Hlad: po každé bitvě hod'te d6. Na 1 má Nově povstalý záchvat hladu a zakousne jednu potravu podle vašeho výběru (definitivně, odstraňte jí z rozpisu). Pokud nemáte potravu, zakousne služebníka, pokud ani toho tak dhampýra a pokud byste neměli v gangu ani toho, vynechá příští bitvu.

0-2 Dhampýři

30 zlatých na najmutí

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
5	2	2	4	3	1	4	1	7

Vybavení: Dhampýři se vybavují z vybavení bojovníků

Návrat ze smrti: pokud dhampýr zemře, může se vrátit jako nový kuej-jin. Hod'te v takovém případě k6, padne-li 4+, dhampýr vám zůstává se stejnými parametry jako měl, ale stává se nadpočetným nově povstalým a získává všechny jeho vrozené schopnosti. Ve chvíli kdy si házíte na návrat už ovšem nesmíte použít žádnou možnost na zachraňování hrdinů

Pomocníci:

0-3 služebníci

25 zlatých na najmutí

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

Vybavení: Služebníci se vybavují z vybavení bojovníků

potrava

10 zlatých na najmutí

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

Vybavení: Potrava se vybavuje z vybavení otroků

Neschopní: potrava nezískává zkušenosti

Zmatení: pokud není na začátku kola do šesti palců od potravy žádný váš hrdina, podléhá potrava pravidlům pro stupiditu

0-2 temní psi

45 zlatých na najmutí

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
7	3	0	4	4	1	4	2	6

Způsobují strach

Prudký útok: při napadení mají +1S

Imunita na jedy: temný pes je imunní na veškeré jedy

Zvíře: temný pes je sice divné, ale pořád zvíře a tedy nemůže šplhat a nezískává zkušenosti

Pokud máte v gangu nějaké temné psy, již nemůžete mít netopýří hejna

0-2 netopýří hejna

50 zlatých na najmutí

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

Zvířata: netopýří hejna nemohou šplhat a nezískávají zkušenosti

Létání: netopýří hejna se mohou za kolo pohnout až o 12 palců a můžou vylétnout na libovolnou terénní nerovnost. Tento pohyb se nijak nemění – tedy i při napadení zůstává 12 a hejno efektivně nemůže běhat (*což mu při defaultním pohybu o 12 nepochybně děsně vadí*). Pokud by hejno chtělo, nemusí letět a může se pohybovat normálně. Letem není možno vletět do lesa ani z lesa. Při napadení je stále nutno útočit nejkratší možnou cestou a do napadení je možno skočit, pokud skákající stojí do dvou palců od napadaného (a splňuje i ostatní podmínky pro skok do napadení).

Pokud máte v gangu nějaká netopýří hejna, již nemůžete mít temné psy.

Dharmy:

Východní upíři mají k dispozici celkem tři typy dharmy – pekelný tygr, tisíc šepotů a jasný jeřáb. Způsoby získání dharmy jsou popsány u konkrétních modelů. Pokud model získá jednu dharmu, už nikdy nemůže mít jinou (nicméně můžete mít v gangu přítomny různé dharmy). Každá dharma jednak upíra nějak modifikuje, jednak mu dává přístup k patřičným dharmickým schopnostem. Dharmickou schopnost si může upír vzít pokud mu na postup padla dovednost a pokud obětuje jednu potravu. Není-li uvedeno jinak, může být každá dharmická schopnost naučena pouze jednou.

Dharmy:**Dharma pekelného tygra:**

Model získává +1WS a schopnost používat těžké brnění

Schopnosti získatelné prostřednictvím Dharmy pekelného tygra:

Hněv Model získává +A
Krutý úder úspěšné zraňující útoky způsobují dvě zranění
Mistr zbroje Kritické zásahy, které ignorují brnění ho neignorují, nicméně znemožňují využití schopnosti využití pancíře
Využití pancíře Model může přehazovat neúspěšné hody na brnění
Odrážec Pokud má model parírovací zbraň, může parírovat dvakrát a to i útoky kterým padlo na zásah 6.

Dharma tisíce šepotů:

Pokud máte v gangu alespoň jednoho následníka této dharmy, získáváte přístup k následujícím žoldákům: Zápasník sumo, ronin samuraj, pirátský psanec, nájemný vrah, trestanec a arabský překupník

Schopnosti získatelné prostřednictvím Dharmy tisíce šepotů:

Temná aura Model způsobuje strach i v těch, kteří jsou na to normálně imunní (pokud nemají také temnou auru), modely které na strach imunní nejsou mají při hodu na strach z tohoto modelu postih -1 k morálce. Výjimka jsou modely s bojovým šílenstvím, pro ty má pořád přednost jejich vlastní pravidlo, že jim žádná psychologie nesmí bránit v napadení.
Viditelná moc Nepřátelské modely do 3 palců od modelu mají -1 k morálce
Pohled ochromení Pokud ve fázi střelby není v boji, může model vybrat libovolný nepřátelský model do 6 palců od sebe. Ten musí složit test na morálku, pokud se mu to nepodaří, pak se až do konce svého

kola počítá, jako kdyby nehodil test na stupiditu
Aura beznaděje Všichni v kontaktu podstavců s modelem mají -1 k morálce
Vyjednavač Model získává současně schopnosti pouliční moudrost a smlouvání

Dharma jasného jeřába:

Model získává přístup k akademickým schopnostem a přístup k magii starých mystiků (nicméně nemá žádné kouzlo, jen se je může učit)

Schopnosti získatelné prostřednictvím Dharmy jasného jeřába:

Výuka Model získává nové kouzlo které si může vybrat. Tuto schopnost je možno vzít si vícekrát
Magický úder Kouzla která mají definovanou nějakou sílu (tedy oheň a kamení) jí mají o 1 vyšší
Ovládnutí techniky Pokud je součástí efektu kouzla hod kostkou (což platí i pro případný hod na zranění, ne však už na případný hod na vyřazení), může jednou za kouzlo jeden takový hod přehodit
Rychlokouzlení Model může po úspěšném seslání kouzla okamžitě zkusit seslat další, ovšem s postihem -3 (kumulativní). Rychlokouzlení nelze kombinovat s magickým nadáním.
Specializace Vyberte jedno kouzlo, které model ovládá, model získá bonus +3 k jeho seslání. Tuto schopnost je možno vzít si vícekrát, ale pro každé kouzlo jen jednou.

Arabští piráti

Do moří kolem ostrova Saikoro občas zabloudí i lodě pirátů z Arábie, příznivci proroka Mohameda mají na ostrovech Indonésie i na pobřeží Číny mnoho svých souvěrců a tedy pro ně není těžké nalézt odbytíště pro poklady uloupené nevěřícím žluté i bílé pleti.

Složení gangu:

3-12 osob

Hrdinové:

1 kapitán

0-2 důstojníci

0-2 plavčíci

Pomocníci:

0-4 fanatici

0-3 střelci

námořníci

Zkušenosti:

kapitán začíná s 20 body zkušenosti

důstojníci začínají s 8 body zkušenosti

plavčíci a pomocníci začínají s 0 body zkušenosti.

Speciální vybavení:

Damascénská čepel: (2x cena, vzácná 8) Arabové mohou sehnat zvláště kvalitní zbraně z damascénské oceli. Tato zbraň má dvojnásobnou cenu a dává -1 k brnění. Z damascénské oceli se vyrábí halapartny, meče a dýky.

Tabulka dovedností arabských pirátů:

	Bojové	Střelecké	Silové	Akademické	Rychlostní	Speciální
Kapitán	×	×	×	×	×	×
Důstojníci	×		×		×	×
Plavčíci	×		×		×	×

Vybavení arabských pirátů:

Vybavení pirátů Zbraně pro boj zblízka Dýka.....2zl. Palice.....3zl. Sekera.....5zl. Palcát.....5zl. Meč.....10zl. Halapartna.....7zl. Obouruční zbraň.....7zl. Damascénská zbraň.....2xcena* Střelné zbraně: luk.....10zl. Kuše.....20zl. Brnění Lehké brnění.....7zl. Těžké brnění.....20zl. Štít.....5zl. Přilba.....5zl. * jen pro hrdiny	Vybavení střelců Zbraně pro boj zblízka Dýka.....2zl. Palice.....3zl. Sekera.....5zl. Palcát.....5zl. Meč.....10zl. Střelné zbraně: luk.....10zl. dlouhý luk.....15zl. Kuše.....20zl. Brnění Lehké brnění.....7zl. Štít.....5zl. Přilba.....5zl.
--	---

Hrdinové:

1 Kapitán

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 arabských pirátů

0-2 důstojníci

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 arabských pirátů

0-2 Plavčíci

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 arabských pirátů

Pomocníci:

0-4 fanatici

35 zlatých na najmutí

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

vybavují se z vybavení arabských pirátů

fanatici – na počátku kola velitel gangu může dát fanaticům povel „Alláh je veliký“ a poslat je do útoku. Velitel gangu toto kolo může napadat nebo nedělat nic, nesmí střílet, kouzlit ani se hýbat bez napadání, nesmí se ukrývat. Fanatici jsou v té chvíli posednuti bojovým šílenstvím. Fanatici jsou rovněž posednuti bojovým šílenstvím, když je velitel gangu vyřazen z boje.

0-3 střelci

30 zlatých na najmutí

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

vybavují se z vybavení střelců

námořníci

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 arabských pirátů

Zvláštní dovednosti arabských pirátů:

Fanatik – pirát se stává fanatikem a platí pro něj pravidla pro fanatika
Sebevražedný útok – může získat jen pirát se zvláštním pravidlem fanatik, pirát se rozběsí a má ve chvíli šílenství trojnásobek útoků. Pokud však je v tomto stavu vyřazen, hází si na vážná zranění dvakrát.
Ochrana alláhova – pirát získává 6+ hod na ochranu proti všem zraněním. Tento hod se buď hází samostatně jako 6+ není-li k dispozici jiná ochrana nebo jej lze přičíst ke všem ochranám (úhyb, úkrok, brnění, ...) a zvedá tyto ochrany o 1.
Lékařské znalosti – Arabští lékaři patří k nejproslulejším. Po bitvě, kdy tento pirát nebyl vyřazen z boje můžete využít felčara s +2 k hodů. Při více znalých pirátech se efekt kumuluje.
Pevné odhodlání – Může získat pouze velitel gangu. Hrdinné odhodlání mu dovoluje přehazovat hody na útěk z bitvy.
Prorocké vize – Hrdina s prorockými vizemi může až u třech svých spolubojovníků odhadnout, jak po bitvě dopadnou. Hod' si u těchto modelů na vážná zranění. Pokud je model v následující bitvě vyřazen, platí dříve hozený hod. Model, o kterém je prorokováno, že zemře nebo bude mít trvalé následky, nemusí do bitvy nastoupit. Počítá se pak od začátku do hodů na útěk jako vyřazen, ale po bitvě si pochopitelně již na vážná zranění nehází a přežije

Banditi a psanci

Skupina vyvrženců a psanců všeho druhu nemůže chybět u pátrání po bájných pokladech ostrova Saikoro. Pestrá skupinka všehoschopných individuí se nezastaví před ničím a nikým, co stojí mezi nimi a bohatstvím, které si vysnili.

Složení gangu:

3-12 osob

Hrdinové:

1 náčelník banditů

vyberte 4 z následující nabídky, zemře-li vám hrdina, musíte doplnit takového, kterého jste dosud neměli, nemůžete znovu koupit stejného, pokud vám případně nedojdou, pak můžete začít znovu od začátku.

0-1 bezectný válečník

0-1 nájemný vrah

0-1 adept temných věd

0-1 posel

0-1 překupník

0-1 mladý šikula

0-1 starý bandita

Pomocníci:

0-2 bandité

0-2 loupežníci

0-2 kapsáři

0-2 dotěrové

0-2 rváči

0-2 dezertéři

0-2 lučištníci

uprchlíci

Zkušenosti:

Žoldácký náčelník začíná s 20 body zkušenosti

bezectný začíná s 8 body zkušenosti

nájemný vrah začíná s 12 body zkušenosti

adept temných věd začíná s 12 body zkušenosti

posel začíná s 0 body zkušenosti

překupník začíná s 8 body zkušenosti

šikula začíná s 0 body zkušenosti

starý bandita začíná s 8 body zkušenosti

pomocníci začínají s 0 body zkušenosti.

Tabulka dovedností banditů a psanců:

	Bojové	Střelecké	Silové	Akademické	Rychlostní
Žoldácký náčelník	×	x	×	×	×
Bezectný válečník	×		×		×
Nájemný vrah	×	×	×		×
Adept temných věd				×	
Posel	×	×			×

	Bojové	Střelecké	Silové	Akademické	Rychlostní
Překupník	×			×	×
Mladý šikula	×	×	×		×
Starý bandita	×	×	×		×

Vybavení banditů a psanců:

<p>Vybavení vesničanů Zbraně pro boj zblízka Dýka.....2zl. Boxer.....3zl. Sai.....7zl. Kama.....5zl. Nunchaka.....5zl. Pádlo.....7zl. Suruchin.....7zl. Bo.....10zl.</p> <p>Střelné zbraně: prak.....5 zl těžký prak.....15 zl</p> <p>Brnění Lehké brnění.....7zl. Štít.....5zl.</p> <p>Vybavení banditů Zbraně pro boj zblízka Dýka.....2zl. Palice.....3zl. Sekera.....5zl. Palcát.....5zl. Meč.....10zl. Halapartna.....7zl. Obouruční zbraň.....7zl.+</p> <p>Střelné zbraně: luk.....10zl Dlouhý luk.....15zl* kuše.....20zl.</p> <p>Brnění Lehké brnění.....7zl. Těžké brnění.....20zl+ Štít.....5zl. Přilba.....5zl.</p> <p>* jen pro střelce + není pro střelce</p>	<p>Vybavení vojáků Zbraně pro boj zblízka Dýka.....2zl. Wakizashi.....5zl. Katana.....12zl. No-dachi.....10zl. Naginata.....10zl.</p> <p>Střelné zbraně: krátký luk.....5zl. luk.....10zl*</p> <p>Brnění Lehké brnění.....7zl. Těžké brnění.....20zl Štít.....5zl. Přilba.....5zl.</p> <p>* ne pro bezectného</p> <p>Vybavení nindžů Zbraně pro boj zblízka Dýka.....2zl. Wakizashi.....5zl. Nunchaka.....5zl. Katana.....12zl. No-dachi.....10zl.</p> <p>Střelné zbraně: vrhací hvězdice.....10zl. Luk.....10zl. Prak.....7zl.</p> <p>Brnění tradiční hábit.....25zl.</p>
--	--

Hrdinové:

1 náčelník banditů

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 banditů

0-1 bezectný
35 zlatých na najmutí

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

vybavuje se z vybavení vojáků
samuraj

Pro bezectného platí všechna speciální pravidla která platí pro samuraje a má 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 Adept temných věd
50 zlatých na najmutí

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

Vybavení – adept 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.

Zbabělec – v adeptovi vzbuzují strach všechny nepřátelské modely a pro účely hodu 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 – adept je čaroděj a začíná hru se dvěma kouzly. Při vybírání kouzel (ať už na začátku nebo v průběhu hry) může libovolně kombinovat veškeré magie ve hře (v tomto případě moře, starých mystiků a síly ducha).

0-1 posel
45 zlatých na najmutí

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
4	2	2	3	3	1	5	1	7

vybavuje se z vybavení vesničanů, navíc má automaticky mulu, pravidla pro mulu viz dále

0-1 překupník
40 zlatých na najmutí

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

vybavuje se z vybavení banditů

překupník – pokud je v gangu překupník, tak po bitvě, kterou nebyl vyřazen může celý gang shánět vzácné předměty s vzácností o jedna menší nebo je možné shánět jeden vzácný předmět s vzácností o 4 menší.

Obchodník – nebyl-li překupník vyřazen, máte k dispozici tři kostky smlouvání po bitvě.

Všímavý – u jednoho modelu, který v bitvě padl (vašeho nebo soupeřova) se může pokusit „zachránit“ jeho vybavení, což se mu na 4+ podaří.

0-1 mladý šikula

15 zlatých na najmutí

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

vybavuje se z vybavení banditů

0-1 starý bandita

35 zlatých na najmutí

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

vybavuje se z vybavení banditů

Zástupce: starý bandita poskytuje svou morálku ostatním podle stejných pravidel jako velitel.

Pomocníci:

0-2 bandité

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 banditů

0-2 loupežníci

30 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 banditů, s úpravou pro střelce infiltrace

0-2 kapsáři

25 zlatých na najmutí

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

vybavují se z vybavení banditů

Všímavý – u jednoho modelu, který v bitvě padl (vašeho nebo soupeřova) se může pokusit „zachránit“ jeho vybavení, což se mu na 4+ podaří.

0-2 dotěrové
25 zlatých na najmutí

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

vybavují se z vybavení vesničanů
dobíječi – z dobíjení padlých nekouká žádná část, dorazí-li dotěra na zemi ležící model (sražený nebo omráčený), který předtím srazil (omráčil) někdo jiný, nedostane zkušenost za jeho vyřazení dotěra (ani kdyby byl hrdinou nebo se jednalo o speciální model, kde získávají zkušenost i pomocníci), ale model, který jej dostal na zem má-li na tuto zkušenost normálně nárok (tedy je-li hrdinou nebo se jedná o speciální model za jehož vyřazení získávají zkušenost i pomocníci)

0-2 rváči
40 zlatých na najmutí

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

vybavují se z vybavení banditů

0-2 dezertěři
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
vojenská kázeň – je-li ve velící vzdálenosti od nich bezectný, nemusí si házet na strach

0-2 lučištníci
30 zlatých na najmutí

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

vybavují se z vybavení banditů, s úpravou pro střelce

Uprchlíci
15 zlatých na najmutí

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

vybavují se z vybavení vesničanů

zvláštní vybavení:

mula

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
7	2	0	3	3	1	3	1*	5

Mula je jízdni zvíře, v Saikoro-do dosud jízdni zvířata nebyla, postupuje se podle následujících zjednodušených jízdni pravidel:

Jezdec na mule nesmí vstupovat do budov, zřícenin ani lesů.

Sesednutí a nasednutí na mulu stojí model polovinu pohybu, tato polovina lze za běžných okolností využít i k běhu.

Mula bez jezdce stojí na místě, je-li napadena, brání se a bojuje podle svých schopností, za jiných okolností mula nebojuje. Za vyřazení muly bez jezdce není zkušenost. Mula bez jezdce není povinným cílem na střelbu i kdyby byla k soupeři nejbliže.

Jezdec a mula ať již spojeni nebo rozděleni tvoří z hlediska smrti jeden model – tento model případně umírá společně a to když je vyřazen (a zemře) jezdec bez ohledu na aktuální stav muly.

Jezdec na mule si v případě souboje hází na normální tabulce zranění. Mula mu přidává 1 do obrany zbrojí.

Protože dosud nebyla jízdni zvířata zavedena, je mula z hlediska nákupu součástí modelu posla a proto nemá uvedenou vzácnost a cenu. V případě přidání pravidel pro jízdni zvířata bude patřičně upraveno.