

## Saikorodo: Východní pobřeží – oddílová mordheimová variace s japonizujícím nádechem 1.8

*Na jihovýchod od japonských ostrovů v místě, kde se moře stýká s oblohou, leží skupina ostrovů. K pevnině nejbližší je ostrov Oši s vesnicí, která je nejdůležitějším sídlem na ostrově a za ním leží ostrov Saikoro, tento ostrov není obydlen jinak než mnichy a kněžími, kteří se starají o některý z nespočtu chrámů a svatyní.*

*Nyní se rozlehla zpráva, že hlavní svatyně ostrova skrývá nesmírné bohatství. Neví se, kde zpráva vznikla, snad ji pošeptaly, vlny, snad přineslo šumění větru, možná o ní hovořil některý z nespočetných poutníků, možná ji někdo vyčetl z prastarých knih, jisté však je, že zpráva zanesla do srdcí mnohých nepokoj.*

*Někteří se na ostrov Saikoro vydali kvůli bohatství, jiní se tam ocitli odhodláni bránit chrám a ostatní svatá místa a opět jiní se snaží jen uhájit prosté domovy. Ať je to však jakkoliv, na ostrovech vzplály boje mezi nejrůznějšími zájmovými skupinkami. A o těchto bojích je tato hra.*



## Obsah

Saikorodo: Východní pobřeží – oddílová mordheimová variace s japonizujícím nádechem 1.81	
Rasová maxima.....	2
Felčar.....	3
Zbraně a brnění.....	4
Speciální vybavení.....	5
Magie.....	8
Magie síly ducha:.....	8
Magie starých mystiků:.....	8
Magie moří:.....	9
Žoldáci.....	10
Zápasník sumo.....	10
Učitel kobudó.....	10
Svatý poutník.....	11
Ronin samuraj.....	11
Pirátský psanec.....	11
Nájemný vrah.....	11
Cestovatel.....	12
Čínský špeh.....	12
Pouliční dítě.....	12
Trestanec.....	12
Arabský překupník.....	13
Scénáře.....	14
Vážná zranění hrdinů:.....	14
Zkušenosti:.....	15
Postupy:.....	15
Schopnosti:.....	16
Bojové schopnosti:.....	16
Střelecké schopnosti:.....	16
Akademické schopnosti:.....	17
Silové schopnosti:.....	17
Rychlostní schopnosti:.....	17
Velitelské schopnosti:.....	18
Kritická zranění:.....	18
Příjem:.....	20
Počet nalezených pokladů:.....	20
Prodej pokladů:.....	20
Neobvyklá místa (k-tice):.....	20

### **Rasová maxima**

Kromě běžných lidí (kteří mají normální rasová maxima, ale stejně je zde uvádím), se v saikorodu vyskytují i některé osoby, které jsou sice ze základu lidé, ale jejich maxima byla stálým tréninkem mírně pozměněna. A pak samozřejmě různé nelidské bytosti, jejichž rasová maxima jsou úplně jiná. Zde je podrobný soupis všech. Pokud nemá model u sebe napsáno něco jiného, počítá se primárně jako normální člověk.

člověk

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

samuraj

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
4	7	6	4	4	3	6	4	10

ninja

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

kitsune

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
4	5	7	3	3	3	8	3	9

prastarý

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

oni

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
6	7	6	5	5	4	7	5	9

skřet

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

Kuei-jin

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
6	7	6	6	5	4	7	5	10

Zápasník sumo

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

## **Felčar**

Model, který utrpěl trvalé poškození následkem kritických zranění, může využít služeb felčara. Felčar je schopen odstranit libovolné trvalé poškození. Základní služba felčara stojí 10 zlatých. Hoďte 2d6 a porovnejte s následující tabulkou

2-3 – léčba se nepovedla, pacient zemřel
4-6 – léčba se nepovedla a pacient získává jedno další náhodné zkríplení
7-8- léčba se nepovedla
9-10 – léčba se povedla a pacient vynechá bitvu
11-12 – léčba se povedla

Za každé tři zlaté, které zaplatíte navíc, se k hodu přidá +1. Tento doplatek se platí před hodem. Může být zaplacen i po hodu, pak je ale cena 5 zlatých za +1.

## **Zbraně a brnění**

### **Dýka**

první zdarma, 2 zlaté  
ruční zbraň, +2 k soupeřovu brnění

### **palice**

3 zlaté  
bez dalších schopností

### **sekera**

5 zlatých  
-1 k soupeřovu brnění

### **meč**

10 zlatých  
paríruje. Parírování se provádí hodem na zásah, šestkové útoky parírovat nelze

### **palcát**

5 zlatých  
na dvojku na vyřazení omračuje

### **halapartna**

7 zlatých  
obouruční, +1 k síle

### **obouruční zbraň**

7 zlatých  
obouruční, +2 k síle, jde poslední, pokud nemá majitel první úder (což značí, že při napadání jde normálně a reflexy, případně podobné schopnosti její pomalost rovněž ruší)

### **prak**

5 zlatých  
síla 3, dostřel 18, dvojitý výstřel na krátkou bez pohybu, +1 k soupeřovu brnění

### **těžký prak**

15 zlatých  
síla 4, dostřel 24, +1 k soupeřovu brnění

### **kuše**

20 zlatých  
síla 4, pohyb nebo střelba, dostřel 30

### **krátký luk**

5 zlatých  
síla 3, dostřel 16

### **luk**

10 zlatých  
síla 3, dostřel 24

### **dlouhý luk**

15 zlatých  
síla 3, dostřel 30

### **Pistole**

15 zlatých, vzácnost 9  
síla 4, -1 k soupeřovu brnění, dostřel 8, bez postihu za pohyb a dlouhou, možno použít v prvním kole boje, pak po vystřelí z pistole/lí přezbrojuje nositel na běžnou výzbroj.

### **Puška**

30 zlatých, vzácnost 9  
dostřel 24, síla 4, na krátkou vzdálenost 5, pohyb nebo střelba, -1 k soupeřovu brnění

### **Vrhací zbraně**

10 zlatých  
síla podle síly vrhače, dostřel 6, bez postihu za pohyb či dlouhou

### **Helma**

5 zlatých  
pokud by model měl být omráčen, pak je na 4+ pouze sražen

### **Štít**

5 zlatých  
bonus +1 k brnění, v boji zblízka +2

### **Lehké brnění**

7 zlatých  
základ brnění 6+

### **Těžké brnění**

20 zlatých  
základ brnění 5+

Zbraně na střelný prach jsou v Japonsku normálně nedostupné, dají se koupit pouze do začátku nebo když na jejich nákup má gang speciální možnosti. Veškerá ostatní výbava je dostupná normálně na vzácnosti uvedené v pravidlech, nebo je speciální výbavou jednotlivých gangů a pak je dostupná pouze pro příslušný gang.

**boxer (tekko)**

3 zlaté

bez dalších schopností

**vidlice (sai)**

7 zlatých

-1 k soupeřovu brnění

V páru může parírovat

**cep na rýži (nunchaka)**

5 zlatých

na dvojku omračuje

**srp (kama)**

5 zlatých

-1 k soupeřovu brnění

**Pádlo (eku)**

7 zlatých

obouruční, +1 k síle

**hůl (bo)**

10 zlatých

obouruční, +1 k síle, paríruje (nový parírovací mechanismus popsán u meče)

**řetěz (suruchin)**

7 zlatých

obouruční, paríruje, umožňuje přehodit nepovedené parírování, pokud úspěšně vyparírujete a hodíte alespoň 5+, je soupeřova zbraň vyražena z ruky a může jí sebrat až po souboji. Pokud se jedná o model, který zbraní nikdy nebojuje (pes, mniši apod.), obdrží místo toho zásah silou 3

**wakizashi**

5 zlatých

-1 k soupeřovu brnění

**katana**

12 zlatých

-1 k soupeřovu brnění, paríruje (nový parírovací mechanismus popsán u meče), funguje se schopností šermíř

**no – dachi**

10zlatých

jako obouruční zbraň, navíc paríruje (nový parírovací mechanismus popsán u meče)

**naginata**

10zlatých

Používá obě ruce, +1 síla, první úder, náročná (minimum WS4 aby mohla být použita)

**odlehčená zbraň**

3x cena, minimálně 15

Kteroukoliv zbraň na blízko je možno koupit jako odlehčenou, pak má o jedna vyšší vzácnost (pokud byla běžná tak vzácnost 8) a zvyšuje iniciativu majitele s danou zbraní o 1

**průrazná zbraň**

3x cena, minimálně 15

Kteroukoliv zbraň na blízko je možno koupit jako průraznou, pak má o jedna vyšší vzácnost (pokud byla běžná tak vzácnost 8) a snižuje nepřátelské brnění o 1.

**velmistrovská zbraň**

6x cena, minimálně 30

Kteroukoliv zbraň na blízko je možno koupit jako velmistrovskou, pak má vzácnost 11 a má vlastnosti jak odlehčené, tak i průrazné zbraně.

**Speciální vybavení**

tady uvádím speciální vybavení dostupné na ostrově Saikoro.

**Jed z černého lotosu**

5 + d3 zlatých/20+2d6 zlatých, vzácnost 8/10

zbraň potřená jedem z černého lotosu automaticky zraňuje při hodu na zásah 6.

Při zakoupení za první cenu a vzácnost vydrží jednu bitvu, při zakoupení za druhou cenu a vzácnost byla zakoupena kvalitnější verze a jed je trvalý.

### ***Jed temná zhouba***

5 + d6 zlatých/30 + 3d6 zlatých, vzácnost 8/10

zbraň potřená temnou zhoubou má +1 k síle

Při zakoupení za první cenu a vzácnost vydrží jednu bitvu, při zakoupení za druhou cenu a vzácnost byla zakoupena kvalitnější verze a jed je trvalý.

### ***Rudý stín***

20 + d6 zlatých, vzácnost 9

model má na jednu bitvu +1S a +2I, Po bitvě hod'te 2d6, pokud hodíte 10+, efekt se stává trvalým (platí, pouze pokud vylepšení nepřesáhlo rasové maximum modelu).

### ***Hadí kořen***

20 + d6 zlatých, vzácnost 9

model má na jednu bitvu +1T. Po bitvě hod'te 2d6, pokud hodíte 10+, efekt se stává trvalým (platí, pouze pokud vylepšení nepřesáhlo rasové maximum modelu).

### ***Halucinogenní houby***

10 + d6 zlatých/20 + 2d6 zlatých, vzácnost 9

model se na jednu bitvu stává zběsilým. Při zakoupení za první cenu po bitvě hod'te 2d6, na 4- model získal stupiditu, na 10+ se zběsilost stala trvalou. Při zakoupení za druhou cenu si tento hod hodit nemusíte a i pokud si ho dobrovolně hodíte, nemůže dojít ke získání stupidity.

### ***Léčivé bylinky***

5/15 zlatých, vzácnost 5/7

pokud model není v boji, může si jednou za bitvu vyléčit všechna zranění a získat znovu plný počet W. Při zakoupení za první cenu a vzácnost vydrží jednu bitvu, při zakoupení za druhou cenu a vzácnost byla zakoupena kvalitnější verze a bylinky vydrží libovolně bitev.

### ***Pušková vylepšení***

následující vylepšení je možno namontovat na zbraně na střelný prach. Vylepšení můžete zakoupit buď spolu se zbraní, nebo zvlášť, každopádně házíte hledání

najednou (tedy puška se dvěma vylepšeními se hledá na jeden hod, ale pokud kupujete jedno kolo pušku a druhé dvě vylepšení, musíte házet každé kolo jednou a pokud byste nákup vylepšení roztáhli do dvou kol tak i zvlášť za každé vylepšení). Vylepšení můžete kupovat pouze tehdy, pokud byste mohli kupovat zbraně na střelný prach a nesmíte je mít do začátku (s výjimkou šlechty pochopitelně). Pokud máte pár pistolí, kupujete jedno vylepšení pro celý pár. Pokud kupujete najednou zbraň s vylepšeními, počítá se vzácnost zbraně. Vylepšení jsou:

#### **Prodloužená hlaveň**

10+ d6 zlatých, vzácnost 9

zbraň má dostřel +3/+6 (pistole/puška)

#### **Rýhované kulky**

20 + 2d6 zlatých, vzácnost 9

zbraň má +1 k hodů na vyřazení

#### **Kvalitní prach**

30 + 3d6 zlatých, vzácnost 9

zbraň má +1 k síle

#### **Svitky staré moudrosti**

80 + D6x10 zlatých, vzácnost 11  
můžete je použít, buď aby se váš kouzlicí model naučil nové kouzlo, nebo se model se schopností arcane lore může naučit magii starých mystiků. Svitky lze využít jen jednou.

#### **Maskovací plášť**

50 + 3d6 zlatých, vzácnost 10

model v maskovacím plášti má -1 na zásah střelbou

#### **Lucerna**

10 zlatých, běžná

model si pro účely odhalování skrytých nepřátel počítá +4 k I

#### **Talisman štěstí**

7 zlatých, vzácnost 6

první zásah do modelu se na 4+ ruší.

#### **Talisman ochrany**

25 zlatých, vzácnost 8

model získává 6+ nemodifikovaný záchranný hod na libovolné zranění.

### **Králičí pacička**

10 zlatých, vzácnost 6

model může jednou za bitvu přehodit jeden hod. Pokud nebyl vyřazen a možnost nevyužil, může přehoz využít i při průzkumu.

### **Relikvie**

25 + 2d6 zlatých, vzácnost 8  
model automaticky projde prvním testem na morálku který by měl házet

### **Historické svitky**

40 zlatých, vzácnost 9  
pokud model s historickými svitky nebyl vyřazen z boje, může jednu skupinu katic vytvořenou při průzkumu o stupeň zvýšit či snížit (tedy 333 může změnit na 33 nebo 3333). Historické svitky se nekumulují.

### **Hedvábné roucho**

30 + 2d6 zlatých, vzácnost 9, nemohou používat nindžové  
model získává +1 na hledání vzácných předmětů, pokud ho má na sobě velitel gangu tak navíc automaticky projde prvním testem na útek z boje. Pokud byl model v roucho vyřazen z boje, hod'te po bitvě d6, na 1 se roucho potrhalo a již nejde použít.

### **Mapa ostrova**

15 + d6 zlatých, vzácnost 6  
hod'te k6 jakou mapu najdete:  
1 – *Podvrh*. V příští hře vybírá scénář váš soupeř  
2-3 – *Nepřesná*. Při příštím průzkumu můžete přehodit jednu kostku  
4 - *Tajné stezky*. V příští hře vybíráte scénář  
5- *Přesná*. Při příštím průzkumu můžete přehodit až tři kostky  
6 – *Mistrovská*. Od teď můžete při každém průzkumu přehodit jednu kostku (pokud nebyl hrdina s mapou vyřazen)

### **Lovecké šípy**

25 + d6, vzácnost 8  
lze použít pro libovolný druh luku. Model má při střelbě +1 na vyřazení

### **Rýžové víno**

15 + D6, vzácnost 7  
vydrží jednu bitvu. Pokud gang před bitvou vypije rýžové víno, mají všechny nezvířecí

modely v gangu +1 k morálce a jsou imunní na strach.

### **Lano a hák**

5 zlatých, běžné  
model může přehodit hody na šplhání

### **Věštecké karty**

30 zlatých, vzácnost 7  
model si před bitvou hodí na morálku. Pokud uspěje, může po bitvě přetočit jednu kostku o +-1. Pokud neuspěje, nic se nestane, ovšem pokud neuspěje o 3 a víc, do bitvy nenastoupí.

### **Brnění starých mistrů**

cena x3, vzácnost 11  
lehké i těžké brnění je možno koupit ve verzi starých mistrů, pak stojí trojnásobek své hodnoty, ale má o jedna lepší hod na brnění (tedy lehké brnění má 5+ a těžké 4+).

### **Pes/Bojový pes/Vycvičený bojový pes**

15/25 + d6/40+2d6 zlatých, vzácnost 7/8/9  
ve všech případech se jedná o bojové zvíře, které je vázané na konkrétní model (jehož je majetkem), počítá se do maxima gangu, počítá se do hodnocení gangu, ale nepočítá se do údržby. Psy je možno cvičit, pokud chcete psa cvičit (nelze použít na vycvičeného bojového psa), musíte si regulérně hodit na vzácnost vyšší verze a pokud hodíte, zaplatíte rozdíl mezi současnou cenou a cenou vyšší verze, abyste získali vyšší verzi (*tedy pokud máte psa, můžete zkusit najít vzácnost 8 a zaplatit 10 + d6 zlatých abyste z něj udělali bojového psa*).

Žádný gang nemůže mít vyšší součet psů než 6 kdy pes se počítá za 1, bojový pes za 2 a vycvičený bojový pes za 3.

### **Parametry:**

Pes								
M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
6	3	0	3	3	1	3	1	5
Bojový pes								
M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
6	4	0	4	3	1	4	1	5
Vycvičený bojový pes								
M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
6	4	0	4	4	1	4	2	6

## Magie

zde jsou magie, které je možno na ostrově Saikoro potkat. Pokud by měl libovolný kouzelník postupovat, pak si může místo hodu na postup automaticky hodit nové kouzlo.

### Magie síly ducha:

kouzlo	obtížnost
<b>osvícení</b> Mystik nebo libovolný model do 6 palců od něj získá do konce bitvy imunitu na strach	7
<b>mentální útok</b> jeden model do 18 palců od mystika obdrží d3 zásahů silou 4. Pokud je mystik v boji, pak může toto seslat pouze na jednoho za svých soupeřů. Síla útoku se snižuje o 1 za každý bod morálky cíle nad 7, tedy na morálku 8 se jde silou 3, na 9 silou 2 a podobně. Pro tento účel nelze používat zapůjčenou morálku.	8
<b>duchovní léčba</b> vyléčí mystikovi nebo libovolnému modelu do 2 palců od něj všechny životy a uvede ho do plné bojeschopnosti (tedy ho postaví, pokud byl sražen nebo omráčen a zruší případné následky sražení)	5
<b>posílení bratrů</b> všechny spřátelené modely do 8 palců od mystika získávají +1 k síle. Kouzlo platí do začátku vašeho příštího kola	8
<b>rozohnění</b> libovolný model do 6 palců od mystika se stane zběsilým.	9
<b>Povolání vyšší moci</b> mystik získá k dispozici 2d3 útoků na WS6S5 které může libovolně rozdělit mezi nepřátelské modely do 6 od něj.	9

### Magie starých mystiků:

kouzlo	obtížnost
<b>oheň</b> Veďte linku od čaroděje 18 palců dlouhou, první model na dráze je zasažen silou 4.. Nelze seslat do boje na blízko, výjimkou je, pokud to čaroděj sesílá na svého soupeře v boji	7
<b>let</b> čaroděj se přemístí na libovolné místo do 12 od své původní pozice. Nemůže takto odletět z boje, pokud se objeví v kontaktu podstavců s nepřítelem, počítá se jako napadající.	7
<b>děs</b> libovolný model do 6 od čaroděje (včetně něho) způsobuje až do konce bitvy strach. Kouzlo lze seslat opakovaně, ale každé další úspěšné seslání je o 2 obtížnější)	6
<b>kamení</b> čaroděj určí jeden model podle pravidel pro střelbu a má na něj 2d3+2 výstřelů silou 3, dostřel 18, na své balistice (bez postihů či bonusů)	8
<b>zbroj</b> čaroděj či libovolný model do 3 od něj získává 4+ hod na brnění, nebo se jeho brnění zlepšuje o 1 (podle toho co je lepší. Na začátku kola musí čaroděj testovat morálku, pokud neuspěje, zbroj spadne. Je-li zbroj nahozena, nelze ji pochopitelně seslat znovu (dokud nespadne). Model, na který je seslána zbroj, se může vzdálit od čaroděje, aniž by kouzlo spadlo.	8
<b>Štěstí</b> získáte d3 přehozů které můžete uplatnit na libovolné hody vašeho gangu do konce kola	8

## Magie moří:

kouzlo	obtížnost
<b>Blesk</b> Jeden nepřátelský model do 12 od čaroděje je zasažen silou 5. Nelze seslat do boje na blízko, výjimkou je, pokud to čaroděj sesílá na svého soupeře v boji. Pokud má model libovolné brnění (kupované, přirozené jako například šupiny u červa se nepočítá) se záchranou 5+ nebo 6+ má blesk sílu 4, u silnějšího brnění je zásah silou 3 vždy bez hodů na brnění.	7
<b>Na křídlech větru</b> čaroděj se přemístí na libovolné místo do 8 od své původní pozice. Nemůže takto odletět z boje, pokud se objeví v kontaktu podstavců s nepřítelem, počítá se jako napadající a nepřítel obdrží automatický zásah silou 3.	7
<b>Vichřice</b> Veškerá střelba, jejíž cíl je do 12 palců od čaroděje má obtížnost -1. Platí do začátku čarodějova příštího kola	7
<b>Smršť</b> ved'te palec širokou čáru od čaroděje libovolným směrem dlouhou 12 palců. Všechny modely v dráze obdrží zásah silou 2, a pokud nehodí test na sílu, jsou automaticky sraženy.	9
<b>Síla moře</b> Čaroděj získává +2 WS, +1 S, +1A. Na začátku kola testujte na obtížnost kouzla, pokud uspějete, kouzlo trvá, jinak končí.	7
<b>Pohled zapomnění</b> Jeden nepřátelský model do 8 palců od čaroděje nemůže příští kolo střílet, kouzlit ani se pohybovat. Toto kouzlo nelze seslat na model v boji, pokud ho čaroděj nesesílá na svého soupeře – ten má pak -2 WS a útočí poslední (pokud ještě vůbec může).	7

## **Žoldáci**

V popisu žoldněřů jsou dvě kategorie zvláštních pravidel. Možnosti označené jako zvláštní schopnosti má každý žoldněř od začátku, naproti tomu má-li u sebe vypsáné dovednosti, musí se tyto dovednosti nejprve naučit jako jiné dovednosti. Tyto dovednosti jsou zvláštní skupinou dovedností dostupnou právě příslušnému modelu.

## **Zápasník sumo**

65 zlatých/25 zlatých – 20 do hodnocení

Mohou najmout všichni kromě oni, posádky bludné lodi a evropské šlechtické výpravy

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
4	3	0	4	4	3	2	2	10

Zápasník sumo

Vybavení: dva boxery

Může používat silové a bojové dovednosti

Zvláštní schopnosti: býčí napadení (viz sumista u bojových mnichů), vrstvy tuku – 6+ AS, pomalý v myšlení – není-li do 6“ od něj hrdina jeho gangu, používá pravidla pro stupiditu.

## **Učitel kobudó**

*Tento muž cestuje ode vsi ke vsi a všude učí venkovany základům umění kobudó.*

35 zlatých/15 zlatých – 12 do hodnocení

mohou jej najmout všichni kromě oni, posádky bludné lodi, evropské šlechtické výpravy a kuei-jin

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

Vybavení: dvě nunchaki, prak

Může používat bojové, silové a rychlostní dovednosti

Zvláštní schopnosti: mistr zbraní kobudó – učitele můžete dovybavit libovolným vybavením ze seznamu bojovníků kobudó, nicméně vybavení, které mu dáte, mu již zůstává a nemůžete je znovu sebrat. Učitel nemusí dodržovat pravidlo o maximálním počtu zbraní.

Učitel – hrdinové gangu, ve kterém je učitel, se mohou naučit následující dovednosti:

Mistr nunchaky – model má k útokům s nunchakou +1 k síle a +1 k vyřazení

Mistr bo – model má s bo +1 útok

Mistr sai – model může parírovat i s jednou sai, se dvěma může navíc přehodit nepovedené parírování

Mistr pádla – model má s pádlem +1 útok a 2 na vyřazení omračuje

Mistr kamy – model může s kamou přehazovat nepovedené hody na zásah v prvním kole boje

Mistr suruchinu – model má se suruchinem +1 sílu a první úder

Pokud se jakýkoliv hrdina naučí jednu z těchto schopností, automaticky získává možnost tuto zbraň používat, i když by jinak nemohl. Učitel kobudó všechny tyto dovednosti automaticky má.

## Svatý poutník

*Mnich putující od chrámu ke chrámu se může přidat k těm jejichž boj uzná za spravedlivý.*

35 zlatých/15 zlatých – 15 do hodnocení

mohou jej najmout vesničané, samurajové, mniši, bílé lišky, ochranka chrámu, strážci a posvátné spojenectví

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

Vybavení: bílý pás, žlutý pás

Může používat mnišské, akademické a rychlostní dovednosti

Zvláštní schopnosti: mystik – poutník ovládá magii starých mystiků, na počátku zná dvě kouzla starých mystiků.

## Ronin samuraj

*Samuraj, který ztratil svou čest, se toulá a přijímá práci od každého, kdo mu ji nabídne.*

35 zlatých/15 zlatých – 12 do hodnocení

mohou jej najmout všichni kromě samurajů, oni a evropské šlechtické výpravy,

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

samuraj

Vybavení: wakizashi, katana, lehké brnění, krátký luk

Může používat samurajské, silové, bojové a rychlostní dovednosti, platí pro něj samurajská speciální pravidla

## Pirátský psanec

*Kdo dostal od pirátů černou známku, nemůže se již na jejich palubě ukázat.*

35 zlatých/15 zlatých – 15 do hodnocení

mohou jej najmout všichni kromě všech tří pirátů (tedy filipínských, evropských a arabů), mnichů, oni, bílých lišek, posádky bludné lodi, posvátného spojenectví, evropské šlechtické výpravy a strážců

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

Vybavení: meč, dýka, pistole, kuše, lehké brnění

Může používat střelecké a rychlostní dovednosti.

Zvláštní schopnosti: zvyklý na loď – psanec je navyklý střílet za kolébání lodi, na pevné zemi mu tedy opravdu nic nebrání ve střelbě, psanec ignoruje postih za dlouhou vzdálenost.

## Nájemný vrah

*Někteří adeпти zabijáckého umění pro lásku k penězům opustí ninjovskou gildu a vydají se vlastní cestou.*

40 zlatých/20 zlatých – 18 do hodnocení

mohou jej najmout všichni tři piráti (tedy filipínští, evropští a arabové), nindžové, samurajové, posádka bludné lodi, ochranka chrámu, kuei-jin a banditi

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

ninja

Vybavení: tradiční hábit, dýka, wakizashi, vrhací hvězdice, černý lotos na všech zbraních

Může používat ninjovské, bojové, střelecké a rychlostní dovednosti, platí pro něj ninjovská speciální pravidla

Zvláštní schopnosti: síla vůle (mnišská schopnost)

## Cestovatel

*Někdo cestuje z povinnosti, pro cestovatele je však cestování zábavou*  
30 zlatých/15 zlatých – 15 do hodnocení

mohou jej najmout všichni, kromě posádky bludné lodi, oni a kuei-jin

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

Vybavení: meč, dýka, luk, lehké brnění

Může používat akademické, střelecké a rychlostní dovednosti a zvláštní dovednosti cestovatele.

Zvláštní schopnosti: nákup suvenýrů – cestovatel snižuje vzácnost vzácných předmětů pro svého zaměstnavatele o 1

Cestovatelské dovednosti: sběratel - pokud cestovatel přežil bitvu, hodíte k6 na 4+ je ochoten se s vámi podělit o to, co v této bitvě našel, gang získává +1 poklad

Mistr obchodu – snižuje vzácnost vzácných předmětů o další 2

## Čínský špeh

*Ve skutečnosti jej Čína vyslala, aby pro ni v Japonsku špehoval, snaží se však být nenápadný a tak se nechá najímat na různé práce*

35 zlatých/20 zlatých – 18 do hodnocení

mohou jej najmout všichni kromě oni, evropské šlechtické výpravy a kuei-jin

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

Vybavení: meč, dýka, dlouhý luk, maskovací plášť

Může používat střelecké a rychlostní dovednosti a zvláštní dovednosti špeha

Zvláštní schopnosti: špeh – je-li s vámi špeh, na 4+ zabráníte soupeři použít infiltraci i ostatní zvláštní nasazovací pravidla.

**Hledač – špeh má neobyčejný talent na nacházení skrytých věcí, při hodu na průzkum můžete jednu kostku přetočit o +-1.**

Dovednosti špeha: šťastlivec – jednou za bitvu, v níž je špeh, může váš gang přehodit jednu kostku, vlastnost je nutné využít, dokud nebyl případně špeh vyřazen, nebyla-li vlastnost využita do konce bitvy, je ji možné využít při hodu na hledání vzácných předmětů

## Pouliční dítě

*Za trochu stravy je ochotné dělat ty nejhorší a nejšpinavější práce.*

15 zlatých/5 zlatých – 5 do hodnocení

mohou je najmout všichni kromě oni a evropské šlechtické výpravy

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

Vybavení: 2 dýky, vrhací hvězdice

Může používat střelecké a rychlostní dovednosti.

Zvláštní schopnosti: dítě – dítě již prokázalo své schopnosti přežít, je-li vyřazeno z bitvy, zemře jen na 1 na k6, pokud padne 2, nezemře, ale je třeba mu zaplatit plnou najímací cenu jako výpaltu, talisman – pokud je dítě ve hře, přináší gangu štěstí, po bitvě, kdy zůstane na stole, je možné přihodit navíc jednu kostku, tuto kostku lze využít jen k sestavování ktic, pokud je dítě vyřazeno, klesá morálka všech o 1 pro všechny účely kromě hodu na útěk z boje

## Trestanec

*Jeho nevyslovitelné zločiny mu vynesly těžký ortel, jeho jedinou šancí na nápravu a na navrácení cti, je oddaně padnout v něčí službě.*

20 zlatých/5 zlatých – 5 do hodnocení  
mohou jej najmout všichni kromě oni

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

Vybavení: dýka, palice

Může používat bojové a silové dovednosti.

Zvláštní schopnosti: infiltrace – trestanec je ochoten riskovat a dokáže se nepozorovaně dostat, kam si jen bude přát, použij pravidla pro infiltraci, vše strašné již prožil – trestanec je imunní na strach, převít – trestanec má tendenci přilepšit si nad míru, na konci bitvy, které se trestanec zúčastnil, hod'te kostkou, padne-li 4+, podařilo se trestanci nechat si vyplatit výplatu dvakrát

## Mstivý duch

*Duch vyvolaný magickou mocí gangu se znovu vrací do boje.*

40 zlatých/20 zlatých – 15 do hodnocení (*cena ve zlatě odpovídá ceně rituálu na jeho přivolání a udržení*)

Mohou jej najmout oni a gangy které mají čaroděje mezi základními hrdiny, s výjimkou evropské šlechtické výpravy

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

prastarý

Vybavení: katana, wakizashi

Může používat bojové a silové dovednosti.

Zvláštní schopnosti: ne příliš hmotný – duch má 4+ záchranný hod proti libovolnému zranění, způsobuje strach

## Arabský překupník

*Ne zcela poctivý obchodník z daleké Arábie přišel zbohatnout na utrpení obyvatel ostrova Saikoro.*

35 zlatých/15 zlatých – 15 do hodnocení

Mohou jej najmout všechny gangy kromě mnichů, oni, bílých lišek, evropské šlechtické výpravy a posvátného spojení

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

Vybavení: lehké brnění, meč, štít, luk

Může používat akademické, střelecké a bojové dovednosti.

Zvláštní schopnosti: překupník – arabský obchodník má kontakty a dokáže získat přístup k libovolnému vybavení, dovoluje nakupovat libovolné vybavení (pokud to u něj není specificky zakázáno). Navíc dokáže při postupu naučit libovolného hrdinu dovednosti expert střelec, mistr zbraní, mistr zbroje, které mu dovolují používat libovolné vybavení z příslušné kategorie, které nemá ve své tabulce.

**Nákupci – překupník dává bonus +1 k hledání vzácných předmětů. Tento bonus se nesčítá s cestovatelem**

Dovednosti překupníka: prodej – při prodeji vybavení zpět je překupník dokáže prodat za o 2k6 vyšší cenu než by odpovídalo normální prodejní ceně (tedy polovina ceny nákupní) do maxima nákupní ceny příslušného předmětu. Tuto schopnost může využít maximálně 1x za pobívací fázi.

Nákup – překupník dává gangu k dispozici tři kostky smlouvání, které můžete libovolně rozdělit mezi vaše nákupy.

## Scénáře

Pokud se hraje nějaký rozšířený druh kampaně, pak tuto tabulku ignorujte.

Pokud ne, pak pro výběr scénářů použijte následující tabulku

2 – nižší rating si vybírá
3 - průsmyk
4 – honba za pokladem
5 – sběr pokladů
6 – prorážení
7 – šarvátka
8 – seberou, co není přivázané
9 – osobní záležitost
10 – náhodné setkání
11 – obrana chrámu ( <i>jedná se o klasickou obranu naleziště v japonské pagodě</i> )
12 – nižší rating vybírá

## Vážná zranění hrdinů:

### 11–15 Mrtev

Hrdina zemřel a jeho vybavení je ztraceno

### 16–21 Mnohočetná zranění

Hrdina přežil, nicméně si musíte hodit k6-krát na této tabulce – hody 11-21, 61 a 65 se přehazují

### 22 Poranění nohy

Hrdina má -1M

### 23 Poranění paže

Hoďte k6 – na 1 má hrdina jednu ruku natolik nepoužitelnou, že ji v boji už nemůže používat a může bojovat jen jednou rukou, na 2-6 vynechá bitvu

### 24 Šílenství

hoďte k6 – na -3 se hrdina stává stupidním, na 4-6 zběsilým

### 25 Rozdrcené chodidlo

Hoďte k6 – na 1 má hrdina jednu nohu natolik nepoužitelnou, že nemůže běhat (stále napadá na dvojnásobek), na 2-6 vynechá bitvu

### 26 Poranění hrudi

Hrdina má -1T

### 31 Poranění oka

Hrdina má -1 BS

### 32 Staré bojové zranění

Hrdina přežil, nicméně si musíte před každou další bitvou hodit k6 – na 1 nenastoupí

### 33 Poškozené nervy

Hrdina má -1I

### 34 Poranění ruky

Hrdina má -1 WS

### 35 Hluboká rána

Hrdina vynechá k3 bitev

### 36 Okraden!

Hrdina ztrácí veškeré vybavení

### 41-55 Plně uzdraven

Hrdina se uzdravil bez následků

### 56 Nenávist

Hrdina od této chvíle nenávidí některé z nepřátel, hoďte k6 abyste zjistili koho přesně: 1-3 model který ho vyřadil, pokud se jednalo o pomocníka tak nepřátelského velitele, 4 nepřátelského velitele, 5 celý nepřátelský gang, všechny gangy stejného typu jako nepřátelský gang

### 61 Zajat

Hrdina byl zajat nepřátelským gangem. Ten vám ho prodá zpět i s vybavením za polovinu základní ceny hrdiny + 4-24 zlatých (množství peněz v tomto rozmezí si určí prodávající gang podle svého uvážení). Celková částka nesmí přesáhnout 100% výtěžku z prodeje pokladů za toto kolo. Pokud na jeho vykoupení zpět nemáte, nebo ho koupit zpět nechcete, pak ho prodávající gang prodá do otroctví za k6x5 zlatých a jeho vybavení mu zůstane.

### 62-63 Otrlý

Hrdina se stává imunním na strach

### 64 Hrůzné šrámy

Hrdina způsobuje strach

### 65 Prodán do arény

Hrdina byl prodán do arény a musí bojovat o svůj život. Jeho protivníkem je ronin samuraj (viz žoldáci). Oba protivníci se rozhodí či bude kolo a kdo bude tedy napadat. Pokud hrdina vlastní nějaká zvířata, tato nastupují do arény s ním. Pokud hrdina zvítězí, získává +2 zkušenosti a 50 zlatých. Pokud prohraje, ztrácí své zbraně, brnění a hází si znovu na vážná zranění..

### 66 Přežil navzdory očekávání

Hrdina přežil a získává +1 zkušenost.

## Zkušenosti:

### Boj proti silnějšímu gangu

Pokud je rozdíl hodnocení mezi vaším a nepřátelským gangem příliš vysoký, získáváte zkušenosti za účast navíc podle následující tabulky:

Rozdíl v hodnocení	Bonus zkušeností
0-50	-
51-75	+1
76-100	+2
101-150	+3
151-300	+4
301+	+5

## Postupy:

Hrdinové:
2-5 nová schopnost
6 hod'te k6, 1-3 +1S, 4-6 +1A
7 vyberte mezi WS a BS
8 hod'te k6, +3 +1I, 4-6 +1Id
9 hod'te k 6, 1-3 +1W, 4-6 +1T
10-12 nová schopnost

Pomocníci:
2-4 +1I
5 +1S
6-7 vyberte mezi WS a BS
8 +A
9 +1Id
10-12 Talent! Pomocník se stává hrdinou. Pokud již máte plný počet hrdinů, můžete buď nějakého okamžitě vyhodit a na jeho místo zařadit tohoto pomocníka, nebo postup přehodit. Pomocník zůstává stále stejným typem modelu, zůstávají mu jeho parametry, postupy i zkušenosti, ale nadále postupuje jako hrdina. Vyberte mu dvě skupiny schopností, ze kterých si bude vybírat a okamžitě mu hod'te další postup, tantokrát již jako hrdinovi. Pokud v jeho skupině zůstali nějakí další pomocníci, hod'te jim znovu postup, ale výsledek 10-12 pro ně přehazujte.

## **Nepoužitelné postupy**

následující pravidla platí pro všechny hrdiny a pomocníky s podtypem mnich, zápasník sumo a prastarý a dále pro samuraje s pravidlem „kodex bušido“. Pokud by takovýto pomocník hodil podruhé postup WS/BS, pak může postup přehodit. Pokud by takovýto hrdina hodil postup WS/BS a měl již WS na maximum, pak si může vybrat mezi zvýšením BS a přehozením postupu.

## **Tréning**

Díky kvalitnímu trénování může každý gang v nákupní fázi **dohodit** x postupů z tohoto kola, kdy x je počet jejich postupů toto kolo děleno čtyřmi, zaokrouhleno nahoru. Pokud tedy házel 5 postupů, může si dva přehodit, pokud 11 tak tři a tak dále... **Dohodit znamená, že si hodí na postup znovu a pak si vybere. Dohazovaný postup nesmí být stejný jako původní, pokud by se tak stalo, házejte znovu dokud nedojde ke změně.**

**Navíc má gang každou čtvrtou bitvu k dispozici takzvaný vytožený postup – můžete vzít jeden postup u hrdiny a změnit ho na co chcete. Pokud by vám v tu chvíli nepostupoval hrdina tak se aplikuje u pomocníka a pokud by nepostupoval nikdo tak přechází do další bitvy.**

## **Schopnosti:**

### **Bojové schopnosti:**

#### **Zraňující útok**

Hrdina má v boji zblízka +1 na hod na vyřazení

#### **Mistr souboje**

Při boji proti dvěma nebo více protivníkům má hrdina +1A

#### **Expert na zbraně na blízko**

Hrdina může používat kteroukoliv zbraň pro boj zblízka, kterou se mu podaří získat

#### **Stěna z oceli**

Hrdina má +1WS a pokud hodí v boji na blízko kritické zranění, může svůj hod na kritická zranění upravit o +2

#### **Šermíř**

Hrdina může v kole kdy napadá přehodit všechny neúspěšné hody na zásah mečem nebo katanou

#### **Úkrok**

Hrdina má v boji zblízka 5+ záchranný hod navíc k ostatním ochranám

#### **Štítobijec**

**Hrdina může používat v boji štít jako druhou zbraň (pro účely kritických zranění drtivou)**

### **Střelecké schopnosti:**

#### **Dvojitá střelba - "Kvikšot"**

Hrdina může s libovolným lukem nebo kuší vystřelit dvakrát za kolo. Kvikšot nelze použít pokud to kolo již hrdina využil schopnost pohotový.

#### **Pistolník**

Pokud má hrdina dvě pistole, může vystřelit z obou najednou

#### **Ostřížší zrak**

Hrdina má se všemi střelnými zbraněmi prodloužený dostřel o 6.

#### **Expert na střelné zbraně**

Hrdina může používat kteroukoliv střelnou zbraň, kterou se mu podaří získat

#### **Pohotový**

Hrdina může střelbu po pohybu i se zbraněmi, které to normálně neumožňují

#### **Přesný střelec**

Hrdina může při střelbě ignorovat postih za kryt

#### **Lovec**

Při střelbě z pušky má hrdina +1BS a sílu 5 na libovolnou vzdálenost

#### **Vrhač**

Hrdina může s vrhací zbraní vystřelit třikrát za kolo

#### **Prakovník**

Hrdina s touto schopností může s prakem vždy použít možnost dvojitého výstřelu (s postihem -1 na zásah). Pokud jeho prak původně umožňoval dvojitý výstřel, může na krátkou vzdálenost a bez pohybu střelbu bez postihu

## **Akademické schopnosti:**

### **Znalý poměrů**

Hrdina má při hledání vzácných předmětů +2 bonus

### **Smlouvání**

Hrdina může při nakupování odečíst 2k6 zlatých od ceny libovolného předmětu. Pokud má předmět variabilní cenu, kostky se vykrátí. Minimální cena je vždy 1.

### **Lovec pokladů**

Pokud nebyl hrdina vyřazen z boje, můžete ve fázi průzkumů přehodit jednu kostku

### **Tajemství kouzel**

Tuto schopnost může mít pouze nekouzelník. Pokud má svitky staré moudrosti, může je obětovat, v tu chvíli se stává kouzelníkem a získává jedno náhodně určené kouzlo z magie starých mystiků

***následující schopnosti jsou pouze pro kouzelníky:***

### **Čáry**

Hrdina má +1 bonus k hodů na kouzlo

### **Bojový čaroděj**

Hrdina může kouzlit v brnění

### **Zaměření mysli**

Hrdina může při hodů na kouzlo jednu kostku přehodit

### **Písař**

Hrdina si může před bitvou určit jedno kouzlo. Jednou za bitvu pak může zvolené kouzlo seslat s bonusem +2 k hodů.

### **Magické nadání**

Po té, co hrdina úspěšně sešle kouzlo, může zkusit složit test na výdrž (T). Pokud uspěje, může okamžitě zakouzlit znovu, pokud neuspěje, **nic se nestane**. Tuto schopnost lze použít jen jednou za kolo.

## **Silové schopnosti:**

### **Drtivý úder (Mocný buch)**

Hrdina si pro všechny útoky v boji zblízka počítá +1S

### **Zápasník**

Pokud je hrdina v lese, do dvou palců od skály, do dvou palců nebo v budově nebo pokud bojuje v aréně, má +1WS a +1A

### **Nezlomný**

Hrdina má proti útokům v boji zblízka +1T

### **Hrůzu nahánějící**

Hrdina způsobuje strach a má +1Id (pokud ještě nemá morálku na maximum)

### **Silák**

Hrdina ignoruje schopnost „útočí poslední“ u obouruční zbraně

### **Nezastavitelný**

Hrdina má při napadení +1WS a +1A

## **Rychlostní schopnosti:**

### **Skok**

Hrdina může při libovolném pohybu skočit o k6 palců (navíc k pohybu, při skoku nelze měnit směr)

### **Sprint**

Hrdina může běhat a napadat o trojnásobek pohybu

### **Akrobat**

Hrdina může seskočit z výšky až 12 palců a hází si jestli nespadne pouze jednou. Při napadení seskokem může nepovedený hod na seskok přehodit.

### **Bleskový reflex**

Hrdinovy útoky proti modelům, které ho to kolo napadly, mají pravidlo „první úder“

### **Výskok**

Pokud byl model sražen, může se okamžitě postavit a jakékoliv důsledky sražení ignorovat. Schopnost lze uplatnit pouze na přirozené sražení, nikoliv například na sražení v důsledku záchrany helmou.

### **Úhyb**

Pokud je hrdina zasažen střelbou, na 5+ střele uhnul a na zranění už se nehází

### **Horolezec**

Hrdina při lezení po zdi utrací pouze polovinu pohybu a uspěje automaticky bez hodů

## **Velitelské schopnosti:**

### **Jazyk boje**

Členové gangu si mohou půjčovat velitelskou morálku v oblasti do 12 palců od velitele

### **Předtucha**

Ve scénáři, který povoluje zvláštní rozmístění modelů můžete dát až 3 modely schopné získávat zkušenosti stranou. Po rozmístění obou gangů je můžete rozmístit do libovolných budov na bojišti, musí ovšem být alespon 12 palců od nepřítele

### **Taktik**

Na začátku bitvy rozmisťujete modely až po soupeři a pokud se rozmisťuje standardních 8 od kraje, můžete se rozmístit až 12 od kraje.

## **Kritická zranění:**

### **Střelné zbraně:**

*1-2 Zásah do slabého místa* – zásah ignoruje brnění

*3-4 Odražená střela* – pokud se do 4 palců od cíle nachází nepřátelský model, ke kterému vede od zraněného viditelná cesta, není schovaný a není v boji, pak je tento model (pokud podmínky splňuje víc modelů tak nejbližší) rovněž zasažen a hází so na zranění střelou. Při tomto druhém zranění může padnout kritický zásah, ale pokud padne znovu odražená střela, nepočítá se.

*5-6 Mistrovský výstřel* – zásah způsobuje dvě zranění

### **Tupé zbraně:**

*1-2 Vyveden z rovnováhy* – soupeř již nemůže toto kolo útočit

*3-4 Tvrdý úder* – zásah ignoruje brnění i záchranu helmou

*5 Vyražená zbraň* – pokud medel bojuje zbraní, pak mu byla vyražena z ruky, pokud bojuje více zbraněmi tak se náhodně určí která. Až do konce boje nemůže model tuto zbraň použít. Proti zranění se normálně hází záchrany, ale vyražení zbraně proběhne i v případě, že je zranění odvráceno.

*6 Rána do palice* – model má normálně k dispozici záchranné hody, ale pokud je nehodí, je okamžitě vyřazen z boje

### **Ostré zbraně:**

*1-2 Zásah do masa* – zásah ignoruje brnění

*3-4 Bouře úderů* – zásah způsobuje dvě zranění

*5-6 Rozkrájen!* – zásah způsobuje dvě zranění a získáváte pro tato zranění bonus +2 k hodů na vyřazení

### **Dlouhé zbraně:**

*1-2 Nabodnutí* – pro toto zranění máte bonus +1 k hodů na vyřazení

*3-4 Sražení* – nepřítel je sražen. Proti zranění se normálně hází záchrany, ale sražení proběhne i v případě, že je zranění odvráceno.

*5-6 Výpad* – pro toto zranění máte bonus +3 k hodů na vyřazení

### **Neozbrojený boj:**

*1-2 Vyvedení z míry* – můžete si na stejný cíl okamžitě ještě jednou zaútočit stejným typem útoku, jako byl ten, který způsobil kritické zranění

*3-4 Drtivý úder* – pro toto zranění máte bonus + k hodů na vyřazení

*5-6 Mohutný úder* – pro toto zranění máte bonus +2 k hodů na vyřazení

## **Příjem:**

### **Počet nalezených pokladů:**

<b>součet výsledků</b>	<b>počet pokladů</b>
1-5	1
6-11	2
12-17	3
18-24	4
25-30	5
31-35	6
36+	7

### **Prodej pokladů:**

<b>Počet pokladů</b>	<b>Počet členů gangu</b>					
	<b>1-3</b>	<b>4-6</b>	<b>7-9</b>	<b>10-12</b>	<b>13-15</b>	<b>16+</b>
<b>1</b>	45	40	35	30	30	25
<b>2</b>	60	55	50	45	40	35
<b>3</b>	75	70	65	60	55	50
<b>4</b>	90	80	70	65	60	55
<b>5</b>	110	100	90	80	70	65
<b>6</b>	120	110	100	90	80	70
<b>7</b>	145	130	120	110	100	90
<b>8+</b>	155	140	130	120	110	100

### **Neobvyklá místa (k-tice):**

#### **11 – jezírko**

v jezírku se nalézá jeden poklad, libovolný nevyřazený hrdina pro něj může zkusit doplat. Pokud hodíte test na odolnost, získáváte poklad, jinak neuspěl a musí testovat znovu, pokud neuspěje ještě jednou, vynechává bitvu. Pokud hrdina neuspěje, můžete poslat dalšího.

#### **22 – mrtvý vesničan**

získáváte cetky za 2d3 zlatých

#### **33 – zbytky zbroje**

získáváte lehké brnění

#### **44 – místní mudrc**

při příští průzkumné fázi hod'te o kostku více a na konec jednu vyřad'te.

#### **55 - opuštěné tábořiště**

hod'te k6 1-2 mapa ostrova, 3-4 2k6 zlatých, 5-6 - zdobená katana a dýka

#### **66 – doupě**

obsah doupěte můžete prodat za d6 zlatých

#### **111 - domorodá vesnice**

našli jste několik soudků saké, testujte na morálku velitele – při úspěchu můžete saké prodat za 4d6 zlatých, při neúspěchu se celý gang zlije a vy můžete prodat zbytky za d6 zlatých. Mniši a bílé lišky testovat nemusí, uspějí automaticky. Všichni tři piráti rovněž testovat nemusí, ti se pro změnu automaticky zlijí do němoty.

#### **222 - zajatci**

osvobodili jste zde zajatce místních domorodců, získáváte 2d6 zlatých a jednoho vězně obecného

### **333 - osamělý bojovník**

osamělý cizinec se k vám ochotně a zdarma přidá. Pro příští bitvu si můžete zdarma najmout některého z vám dostupných zoldněů, ovšem dál už mu musíte normálně platit.

### **444 - lovecká stanice**

pokud hodíte test na morálku velitele, získáváte jednoho bojového psa. Pokud už by váš gang byl na maximu, stiháte kohokoliv vyhodit nebo psa prodat. Gang, který psa z definice mít nemůže psa místo toho ubije a může připsat libovolnému hrdinovi jednu zkušenost.

### **555 - trosky pirátské lodi**

hod'te si k6, co moře vyplavilo 1- d3 dýk, 2 - japonská váza, kterou můžete prodat za 2d6 zlatých, 3 - d3 mečů, 4 - jeden poklad, 5 - puška, 6 - d3 halaparten

### **666 - zbytky domorodé osady**

naleznete předměty za 2d6 zlatých

### **1111 - vykládané brnění**

získáváte lehké brnění starých mistrů

### **2222 - mrtvý nindža**

naleznete d3 dávek černého lotosu, navíc hod'te d6 – na 6 se jedná o kvalitní verze, jinak jsou to ty jednoranné

### **3333 – plášť mudrce**

dává +1 na hledání vzácných předmětů nebo se dá prodat za 3d6 zlatých

### **4444 – šperkařská dílna**

v opuštěné dílně naleznete šperky za d6x5 zlatých, případně si je můžete nechat a nosíte-li je, získáváte +1 k hodů na hledání vzácných předmětů.

### **5555 – hřbitov**

Zde můžete buď loupit, nebo se postarat o klid zemřelých. Oni, kuei-jin, všichni tři piráti, posádka bludné lodi a evropská šlechtická výprava musí loupit, strážci, posvátné spojenectví, mniši, bílé lišky a ochranka chrámu se musí postarat o klid zemřelých, zbytek si může vybrat. Loupež vám přinese d6x10 zlatých, zajištění klidu zemřelých d6 expů pro hrdiny

### **6666 - vchod do tunelu**

v příští bitvě můžete nasadit až 3 modely normální velikosti podle pravidel pro infiltraci.

### **11111 – pagoda**

na stropě pagody je z drahokamů sestaven obraz hvězdné oblohy, drahokamy vyloupáte a prodáte za d6 \*10 zlatých.

### **22222 - zápisky ztracené výpravy**

jeden z vašich hrdinů získává studiem zápisníku přístup k akademickým schopnostem a d3 zkušeností

### **33333 -sídlo otrokářů**

totéž jako 222, ale získáte 3d6 peněz a dva vězně

### **44444 - bludiště**

jeden z hrdinů může vstoupit do bludiště, nalezne poklady za 3d3x10 zlatých a zabloudí, hod'te k6 – 5+ - zachránil se, jinak vynechá bitvu a hod'te znovu k6 - 4+ zachránil se, jinak vynechá další bitvu a hod'te znovu k6, 3+ zachránil se, jinak vynechá další bitvu a hod'te znovu k6 2+ zachránil se, jinak bídně hyne. Peníze získáte jen jestli (a až) hrdina z bludiště vybloudí. Za každou akademickou schopnost, kterou má, má hrdina +1 k hodů na bloudění.

### **55555 – opuštěný hafan**

vámi vybraný hrdina může bojovat se speciálně šlechtěným psem, který, rozhodne-li se hrdina pro boj, automaticky napadá. Za tento boj dostane hrdina 1 zkušenost. Pokud prohraje, hází si na vážná zranění, jako by byl vyrazen v bitvě. Pokud vyhraje, hází se jestli pes neumře (jako u pomocníka). Za vítězství dostane hrdina každopádně další zkušenost, pokud pes zemře, tak ještě jednu navíc. Pokud nezemře, uzná ho pes za vůdce smečky a přidá se do vašeho gangu jako pomocník. Jeho profil je 740541427. U gangů, které psa mít nemohou, pes umře automaticky.

### **66666 - skryté tunely**

při dalších průzkumech můžete přehodit jednu kostku. Pokud naleznete další skryté tunely, další bonus nepřidávají.

**111111** - jezírko vědění - jeden z vašich hrdinů může pohlédnout do jezírka a spatřit netušené hlubiny vědění. Hrdina získá d6 bodů zkušenosti, přístup k akademickým dovednostem a pokud již ovládá nějakou magii nebo se naučí dovednost tajemství kouzel i automaticky přístup ke kouzlům magie starých mystiků. Hrdina však rovněž musí složit test na morálku, pokud neuspěje, získá 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+, relikvie na 5+, těžké brnění starých mistrů na 5+, k3 drahokamů po 10 zl. na 4+, maskovací plášť na 5+, svitky staré moudrosti na 5+.

**333333 - chrám zázraků**

v ruinách prastarého chrámu můžete najít ledacos. Získáte d6 zkušeností pro vaše hrdiny, 10d6 zlatých a 2 poklady.

**444444 – knihy mudrcovy**

získáte d6+3 expů pro hrdiny

**555555 – svatý poutník**

zachráněný poutník se k vám přidá, je to svatý poutník z pravidel pro žoldáky. Tento poutník se stane vaším pomocníkem a není třeba mu nikdy platit.

Tohoto poutníka můžete mít najednou i s druhým jako žoldákem, pokud by vám však tato kombinace padla znovu, druhého poutníka již nedostanete (pokud vám tedy mezitím ten původní neumřel)... Tento poutník se přidá ke každému gangu, i k těm, které by ho normálně mít nemohly. Výjimkou jsou oni, ti poutníka obětují peklu a získají 2k6 expů rozdělených rovnoměrně mezi oni a kuei-jin – k těm se přidá, pokud je v jejich gangu přítomna dharma tisíce šepotů, jinak ho obětují a získají 2k6 expů rozdělených rovnoměrně mezi hrdiny

**666666 – nádherný šperk**

dá se prodat za 2d6x10 zlatých