

## Zabírání ostrova aneb kolonizace po saikorsku 1.1

*V oblasti poblíž Japonska se vyskytuje spousta malých ostrůvků, kde je pár vesnic a pořádně tu nikdo nevládne. A to je ideální příležitost pro různé skupiny, které si tu chtějí založit vlastní základnu – ať už proto, že chtějí místním pomáhat, drancovat, nebo tu skládat oběti peklu.*

### Umírání

Pro umírání vašich hrdinů a pomocníků je určen takzvaný umírací index, jehož začáteční hodnota je 1. Pokud by vám v průběhu kampaně měl zemřít hrdina, můžete jeho smrt změnit na  $x$  náhodných poškození z následujícího seznamu: -WS, -BS, -M, -T, -I, vynechaná bitva, staré bojové zranění, bojové šílenství, stupidita, okraden, kdy  $x$  je hodnota vašeho umíracího indexu. Pokud toto využijete, váš umírací index následně o 1 stoupne. Totéž platí pro mrtvého pomocníka, pouze poškození je automaticky vynechaná bitva (v tomto případě se to kumuluje, tedy pokud by byl váš umírací index 3, vynechá pomocník tři bitvy) a umírací index stoupne pouze o 0,5. Za každého hrdinu kterého necháte zemřít umírací index o 1 klesne, za každého pomocníka klesne o 0,5. Umírací index může být 0, ale nejde do záporu. Pokud by umírací index byl necelé číslo, pak se (pro účely určení jak moc bude zachraňovaný model pokriplen) zaokrouhluje dolů. Pokud v bitvě prohrájete, pak váš umírací index klesne o 1 do minima 1. Rovněž můžete obětovat prestiž za snížení umíracího indexu. To je možno učinit jednou (kdykoliv) v pobitevní fázi a za snížení indexu o 1 zaplatíte pětinu vaší prestiže, zaokrouhleno nahoru. Musíte ale mít alespon tu jednu prestiž, nulou platit nelze. Výsledek okraden neukradne vybavení v ceně 20+ a aréna je dobrovolná.

### Gangy

Gangy v této kampani dělíme do čtyř skupin:

**Mrzký mamon** – filipínští, evropští a arabští piráti, bandité

**Temné cíle** – ninjové, oni, kuei-jin, bludná loď

**Hrdinství** – samurajové, bojovní mniši, posvátné spojenectví, evropská šlechtické výprava

**Ochrana běžných lidí** – vesničané, ochranka chrámu, strážci, bílé lišky

Z každé skupiny by neměly být obsaženy více než dva gangy.

### Prestiž

Jeden z nových parametrů, který musí vlastník gangu sledovat, je takzvaná prestiž.

Co ovlivňuje je napsáno níže. **Body prestiže lze získat následovně:**

Za výhru v bitvě 1 bod prestiže.

Za dostání soupeře pod rout test 1 bod prestiže

Za vyřazení 50% soupeřova gangu 1 bod prestiže

Za vyřazení soupeřova velitele 1 bod prestiže

Pokud porazíte soupeře, za kterého berete expy navíc, pak je každá 1 psaná výše navýšená o rejžovací expy – tedy pokud berete 3 expy navíc, máte za splnění každého výše psaného bodu 4 body prestiže.

Hráč který prohraje ztrácí jednu prestiž, pokud měl jeho soupeř na začátku bitvy o deset prestiží méně než on.

**Dále jsou k dispozici body prestiže speciální pro jednotlivé scénáře:**

<b>Šarvátka</b>	pokud zvítězíte beze ztrát a proběhl boj na blízko, 1 bod prestiže
<b>Osobní záležitost</b>	pokud vyřadíte nepřátelského velitele, 1 bod prestiže
<b>Prorážení</b>	pokud se útočníkovi podaří prorazit, 1 bod prestiže, pokud nemá žádný model za polovinou stolu, bod prestiže pro obránce

<b>Ulička</b>	pokud někdo vyhraje tím že komplet projde, 1 bod prestiže
<b>Okupace</b>	hráč který na konci bitvy drží alespoň polovinu potřebných budov 1 bod prestiže
<b>Ukrytý poklad</b>	pokud vyhrajete vynesemím pokladu, 1 bod prestiže
<b>Honba za chaotitem</b>	pokud má gang na konci v držení nadpoloviční většinu chaotitů, 1 bod prestiže
<b>Seberou, co není přivázané</b>	pokud má hráč na konci v držení nadpoloviční většinu truhliček, 1 bod prestiže
<b>Lov vlků</b>	pokud přijde medvěd, získá jeho vyřaditel 2 body prestiže. Navíc získá jeden bod prestiže ten, kdo vyřadí nejvíc vlků (při plichtě nikdo)
<b>Náhodné setkání</b>	pokud vymlátíte alespoň jeden poklad ze soupeře a soupeř žádný z vás, 1 bod prestiže
<b>Chyťte kacíře</b>	za vyřazení čaroděje/lovce 1 bod prestiže
<b>Strážní věž</b>	1 bod prestiže pro útočníka, pokud nebyl zapálen maják, 1 bod prestiže pro obránce, pokud byl
<b>Obchody na náměstí</b>	1 bod prestiže pro gang který získá nejvíc truhliček
<b>Lov odměn</b>	1 bod prestiže pokud alespoň jeden váš hrdina získal exp za zranění bandity
<b>Ochrana expedice</b>	1 bod prestiže pro útočníka pokud zabije vědce, 1 bod prestiže pro obránce pokud vědce vyvedou
<b>Vítězný scénář</b>	vždy jeden bod prestiže za účast a další dva za vítězství, jeden za remízu

## **Určení bitvy**

V každé bitvě je určen aktivní a pasivní člen dvojice. Kdo bude kdo nikterak nezávisí na hráčích, je to určeno koordinátorem během párování hráčů a to tak aby u každého byly obě role více méně v rovnováze (respektive během lichého otočení může dojít k nerovnováze, během sudého pak bude aktivní a pasivní opačně než byl minule a tím se to vyrovná).

Aktivní háč si vybere libovolný scénář který chce hrát z následující nabídky:

Honba za chaotitem

Obchody na náměstí

Lov vlků

Seberou co není přivázané

Náhodné setkání

Šarvátka

Osobní záležitost

Okupace

Ulička

Prorážení

Chyťte kacíře

Strážní věž

Ukrytý poklad

Lov odměn

Ochrana expedice

Jediné omezení je, že si nesmí vybrat scénář, který už hrál. Složením scénářové trojice (viz níže) se mu ale ty tři scénáře z trojice odmazávají z hraných a tedy je znovu volit může.

Většina scénářů je standardních, ty které mají speciální saikorodovou úpravu jsou popsány níže.

## Cesta k vítězství

K vítězství v kampani je nutno odehrát takzvané „vítězné scénáře“. K vítězným scénářům lze získat přístup následovně:

Ve chvíli, kdy máte odehranu jednu z následujících trojic scénářů, získáváte právo hrát vítězný scénář. Trojice jsou uspořádány následovně:

Honba za chaotitem  
Šarvátka  
Lov odměn

Obchody na náměstí  
Osobní záležitost  
Strážní věž

Lov vlků  
Okupace  
Ukrytý poklad

Seberou co není přivázané  
Ulička  
Ochrana expedice

Náhodné setkání  
Prorázení  
Chyťte kacíře

K hraní vítězného scénáře potřebujete navíc ještě prestiž – 10+ prestiže na první, 15+ na druhý, 20+ na třetí, 30+ na čtvrtý a 40+ na pátý. Pokud splňujete podmínky odehrání vítězného scénáře, pak budete automaticky hrát VS se soupeřem, který má na daný scénář dostatek prestiže – nemusí mít trojice, stačí prestiž. Pokud tedy budete mít odehrané jedno VS, musíte nashromáždit dvě trojice a 15 prestiže – VS se pak spustí pokud váš soupeř nemá žádné VS a 10+ prestiže, jedno VS a 15+ prestiže a tak dále. Odehraný VS se vám počítá i když ho zařídil soupeř, nicméně případné chybějící trojice si musíte doplnit – tedy pokud byste měli 20 prestiže, odehrané 2VS od soupeřů a žádnou trojici, musíte si doplnit tři trojice než budete moci vyhlásit VS.

## Vítězné scénáře

V následující tabulce je vyznačeno, které vítězné scénáře se mohou hrát v závislosti na tom, jaký typ soupeře potkáte. Pokud je víc možností, můžete si vybrat, nicméně prioritní je hrát scénář, který jste v součtu hráli nejméněkrát.

	Mrzký mamon	Temné cíle	Hrdinství	Ochrana běžných lidí
Mrzký mamon	Lov pokladů	Rabování vsi, hon na odbojáře	Boj o klenot, hlídaný poklad	Sídlo otrokáře, karavana
Temné cíle	Rabování vsi, hon na odbojáře	Temná svatyně	Obelisk, prorok	Hranice, poslední stání
Hrdinství	Boj o klenot, hlídaný poklad	Obelisk, prorok	Ostrov děsu	Pavouci, moderátor
Ochrana běžných lidí	Sídlo otrokáře, karavana	Hranice, poslední stání	Pavouci, moderátor	Vyčištění věznice

## Konec kampaně

Kampaně končí, pokud má na konci otočení alespoň jeden hráč postaven obelisk pýchy (viz níže)

## Stavby

Stavby si musíte postavit – respektive přesvědčit příslušné osoby, aby si je u vás postavili. Jaké stavby jsou pro vás dostupné závisí na vaší prestiži. Stavbu postavíte, pokud máte dost stavebních bodů – stavební body se vám sčítají a ukládají. Za každou odehranou bitvu získáte 5 stavebních bodů. Hrdina, který po bitvě nehledá vzácné předměty vám může přinést jeden stavební bod – tedy místo hledání předmětů dojde pro stavební bod a pokud by nemohl hledat předměty tak to pochopitelně udělat nemůže. Dále si můžete koupit 3 stavební body po deseti zlatých, počet nákupů je technicky neomezen. V táboře můžete mít maximálně tři stavby, před stavěním nové můžete jednu starou stavbu zbourat, stavíte jednu stavbu za kolo. Postavením stavby se vám příslušný počet stavebních bodů odečte.

Pořadí je následující: nejprve proběhnou efekty staveb které běží v hledací fázi – tedy hlídková věž, shromaždiště a kartograf. Po skončení hledání se můžete rozhodnout jednu stavbu zbourat a následně (ať už bouráte nebo ne) jednu postavit. Pak nastává normální nákupní fáze, ve které se využívají všechny ostatní stavby.

Stavby jsou následující:

<b>Sídlo výběrčího daní</b>	potřebná prestiž 0, 8 stavebních bodů, vynáší k6 + 2 zlatých za kolo. Pokud jste v bitvě brali na soupeři expy navíc, pak se dvojnásobek těchto expů přičítá k výdělků z každého výběrčího - tedy pokud jste brali 3 expy navíc, každé sídlo vynáší k6+8
<b>Hospoda</b>	potřebná prestiž 1, 10 stavebních bodů, snižuje pro účely prodeje cenností počet členů vašeho gangu o 3 a snižuje najímací poplatky žoldáků o 5.
<b>Tržiště</b>	potřebná prestiž 3, 9 stavebních bodů, veškeré vzácné předměty mají vzácnost o 1 nižší a z případné variabilní složky mizí jedna k6
<b>Psinec</b>	limit 2, potřebná prestiž 5, 15 stavebních bodů, veškerá zvířata mají o 2 nižší vzácnost a jsou o 20% levnější, minimální cena zvířete je 15
<b>Poustevníkova chatrč</b>	limit 2, potřebná prestiž 8, 20 stavebních bodů, jednou za pobítec fázi můžete kterémukoliv vašemu hrdinovi přidělit jeden exp.
<b>Zbrojnice</b>	limit 2, potřebná prestiž 8, 18 stavebních bodů, všechny zbraně a zbroje mají o 2 nižší vzácnost a jsou o 20% levnější
<b>Mastičkář</b>	limit 2, potřebná prestiž 10, 22 stavebních bodů, před bitvou může otrávit d2 vašich zbraní temnou zhoubou
<b>Hlídková věž</b>	potřebná prestiž 5, 15 stavebních bodů, máte navíc jednu průzkumnou kostku použitelnou pouze pro vytváření katic
<b>Magická věž</b>	limit 1, potřebná prestiž 15, 30 stavebních bodů, všichni vaši hrdinové mají přístup k akademickým schopnostem. Za 80 zlatých zde může libovolný váš hrdina získat přístup k magii starých mystiků, za 100 pak k magii ducha, nebo moří. Každou magii se hrdina musí učit zvlášť a lze učit hrdinu jen jednou za pobítku. Toto mu dává pouze přístup k magii – ovšem pokud toto kolo postupovat, může si postup změnit na hod nového kouzla.

<b>Chrám</b>	limit 1, potřebná prestiž 12, 25 stavebních bodů, před bitvou si zde můžete nechat požeňnat k3 zbraní na blízko, tyto zbraně budou mít +1 k síle. Proti oni a kwei-jinům budou mít +3 k síle a +1 k zásahu
<b>Shromaždiště</b>	limit 1, potřebná prestiž 0, 15 stavebních bodů, v pobitevní fázi se vám jakákoliv případná kátice kterou jste hodili změní na 222. To se stane i pokud jste nehodili žádnou kátici, pokud jste na průzkum házeli alespoň třemi kostkami. Pozor, součet hodů se nijak nemění, jen kátice – tedy 666666 je pořád součet 36 na hledání pokladů, jen jako kátici dostanete vězně. Tato změna je povinná pokud shromaždiště máte.
<b>Sídlo kartografa</b>	limit 1, potřebná prestiž 12, 20 stavebních bodů, můžete jednou za pobitevní fázi přehodit nebo přetočit jednu průzkumnou kostku
<b>Šílený lékař</b>	Limit 1, potřebná prestiž 12, 10 stavebních bodů, zde sídlí lékař Marek. Pokud potřebujete někoho vyléčit, hod'te d6 – na 1-5 model zabije, na 6 házíte znovu.
<b>Obelisk pýchy</b>	Limit jeden, potřeba 0 prestiže, nepočítá se do limitu tří staveb, 560 stavebních bodů. Cena obelisku klesá o 50 za každých 5 prestiží které máte a o 50 za každý váš odehraný vítězný scénář.

## **Vítězství**

Hráč má 1 vítězný bod za odehraný VS, 1 vítězný boh za vyhrání VS, 1 vítězný bod za každých 5 celých prestiží nad 30 a 3 body za případný obelisk pýchy. Vítězí kupodivu hráč s nejvíce vítěznými body.

## **Vítězné scénáře – popis:**

### **Pravidlo – obrana**

V některých VS je obránce a útočník určen fixně, bez ohledu na to, kdo má jaké hodnocení. Pokud má v takovém případě obránce vyšší hodnocení než útočník, postupuje se následovně:

1. pokud není útočník na maximu gangu, doplní si pomocníky do skupin tak, aby na maximu byl.
2. Pokud má pořád ještě nižší rating, postupně si bere sobě dostupné žoldáky s pěti expy (a rovnou jim hází ty dva postupy), dukud rating nedorovná
3. pokud mu dojdou žoldáci a stále bude pod, bude dobírat pomocníky do skupin pomocníků množstevně neomezených i nad maximum skupiny pět dokud to sakra nesrovná. Pokud ale využívá tuto možnost, musí přidávat do té skupiny, která má nejvíc zkušeností.

Takto získané modely po bitvě odejdou.

## **Lov pokladů**

Dozvěděli jste se o místo, kde byla zakopána spousta zlata – a copak s tím asi uděláte?

### **Potřebné vybavení:**

3 truhly s pokladem

### **Terén:**

Rozestavte terén jako normálně po vzájemné dohodě.

### **Rozmístění gangů:**

Hod'te k6, kdo hodí víc rozmístí se do 8 palců od zvoleného kraje stolu. Druhý se rozmístí rovněž do 8 palců od opačného okraje stolu.

### **Speciální pravidla:**

Všichni bojovníci (ne zvířata) z obou gangů pátrají po pokladech. Jakmile nějaký bojovník vstoupí do budovy, hod'te 2k6, pokud padlo 11 nebo 12, bojovník našel poklad. Budovy zasahující do rozmisťovací zóny těmto testům nepodléhají. Každá budova může být prozkoumána pouze jednou. Poklady jsou ve hře celkem tři, pokud je počet neprozkoumaných budov stejný, jako počet zbývajících pokladů, pak je v každé z nich poklad automaticky.

Nalezený poklad může nést jedna osoba poloviční rychlostí nebo dvě osoby bez omezení. Zvířata nést poklad nemohou. Osoba nesoucí poklad se musí na počátku své pohybové fáze pokladu dotýkat. Poklad si není možná v průběhu pohybové fáze předávat. Pokud se na počátku pohybové fáze dotýká pokladu více modelů téhož gangu, mohou poklad odnést kterékoliv z nich.

Poklad musí být vnesen tou stranou stolu, kde strana nesoucí poklad začínala. Vynášení pokladu probíhá podle obvyklých pravidel. Pokud po vnesení pokladu ještě nekončí hra, objeví se vynosivší model(y) palec od kraje v místě kde vynesl(y) a dalí kolo normálně hraje/í.

### **Začátek hry:**

Oba hráči hodí kostkou, komu padlo více, začíná.

### **Konec hry:**

Hra končí ve chvíli, kdy jsou všechny poklady odneseny, nebo ve chvíli kdy jeden z gangů uteče z boje. Vítězí ten kdo získal víc pokladů, uprchlý soupeř se počítá jako dva poklady. Při úprku získává ten kdo zůstal všechny poklady na stole, již nalezené (tedy všechny truhličky které tam už fyzicky leží, ne ty schované v budovách).

### **Zkušenosti:**

+2 za nalezení truhlice - Pokud hrdina našel truhlici, získá +2 body zkušenosti.

### **Odměny:**

V každé truhlici může najít následující:

3k6 zlatých automaticky

d3 pokladů 5+

lehké brnění 4+

meč 3+

d3 šperků o 10 zl 5+

## ***Temná svatyně***

Nalezli jste zdroj síly, který se vám bude hodit – pokud ho dokážete získat

**Potřebné vybavení:**

Temný oltář

**Terén:**

Rozestavte terén jako normálně po vzájemné dohodě, ve prostřed stolu je ruina svatyně – tedy ohrad'te prostor 16x16 kusy zdí, dovnitř je možno dát nějaké kameny nebo popadané sloupy.

**Rozmístění gangů:**

Hod'te k6, kdo hodí víc rozmístí se do 8 palců od zvoleného kraje stolu. Druhý se rozmístí rovněž do 8 palců od opačného okraje stolu.

**Speciální pravidla:**

Kdokoliv chce vstoupit do svatyně, nebo v jejím prostoru cokoliv dělat (hýbat se, střílet, kouzlit), si musí hodit na morálku, pokud nehodí, zastaví se před svatyní, nebo se vůbec nepohne a už to kolo nemůže nic dělat (takto se hází jen jednou za kolo, tedy pokud vám projde pohyb, nemusíte si házet znovu na střelbu). Modely v boji si házet nemusí, ty bojují automaticky. Model jež způsobuje strach si hází dvakrát a bere lepší výsledek. Svatyňový hod přebíjí normální strach (tedy pokud chcete napadat strašidlo ve svatyni, házíte si jen na svatyni, ne ještě podruhé na strach). Uprostřed svatyně je na oltáři pekelný krystal. Model který začne kolo u oltáře může krystal sebrat a nést, nese ho normální rychlostí, ale má ho vedle sebe (tedy podobně jako poklad).

**Začátek hry:**

Oba hráči hodí kostkou, komu padlo více, začíná.

**Konec hry:**

Hra končí ve chvíli, kdy jeden gang vynesel krystal ze stolu, nebo útekem jedné strany. Pokud zůstane na stole jen jeden hráč, získá krystal, pokud byl tento vynesel ze svatyně, nebo u něj má ve chvíli konce hry alespon jeden model. Pokud by žádný hráč krystal nezískal, končí hra remízou

**Zkušenosti:**

+2 za krystal – hrdina který se první dotkne krystalu získá 2 zkušenosti

**Odměny:**

Za získání krystalu dostane každý váš hrdina d3 zkušeností navíc.

***Ostrov děsu***

Dobitím smutně proslulého ostrova prokážete svou vládu nad krajem

**Potřebné vybavení:**

tyče představující klády, terén představující řeku

**Terén:**

přes území protéká řeka, uprostřed řeky je ostrov o průměru zhruba 10 palců s kopcem a obeliskem v hromadě kamení navrchu. Jinak je ostrov bez terénu, zbytek území by naopak měl být hustě

zalesněn. Řeka je 6,5 palce široká. Obelisk by měl být zhruba 2 palce vysoký a obložený kameny tak, aby se na něj dalo vyjít bez šplhání, ale aby na něm mohl stát najednou pouze jeden model.

### **Rozmístění gangů:**

hodíte kostkou, kdo hodí více, vybírá si stranu stolu, nasadí se do 8" od okraje herní plochy, jeho soupeř se rozloží na druhé straně stolu, řeka vede mezi oběma gangy.

### **Speciální pravidla:**

řeka je velice prudká a je považována za nepřekročitelný terén. Před začátkem hry určete směr jejího toku, pakliže by někdo spadl do řeky hází si ihned hod na vyřazení, pokud má na sobě brnění, hází si s +2. Pokud přežije, je vyplaven o 2d6 palců po proudu na náhodně určené straně, spadnout do řeky je možno pouze z mostu (stejně jako z domu). Stavba mostu - Pokud model stojí dvě kola na jednom místě v lese, získá jednu kládu. (Modelům se sekerou nebo kamou stačí jedno kolo). Ke stavbě mostu jsou třeba alespoň tři klády. K nesení jedné klády je třeba dvou modelů se silou dohromady 6. K nesení mostu ze tří klád stačí 4 modely se silou 12. Při nesení mostu a klád nelze běhat. Sestavení mostu z klád probíhá v nulovém čase, tedy jakmile se kládonoši se třemi kládami dostanou k sobě, vznikne most. Když se dostanou s mostem na břeh, mohou se pokusit přehodit most přes bystřinu. Hodí k6, na 4-6 uspěli, na 1-3 jim most vzala voda a je třeba postavit nový. Ovšem mohou se rozhodnout nepřehodit a místo toho most upevňovat – v tom případě tam zůstanou do konce kola a na začátku jejich dalšího kola je most spuštěn automaticky. Most je široký přesně na jeden model nezávisle na velikosti.

Infiltrací ani jinými speciálními nasazovacími triky není možno proniknout na ostrov.

### **Začátek hry:**

Hodíte kostkou, který gang bude začínat.

### **Konec hry:**

Pokud má na začátku kola hráč model stojící na obelisku a má na ostrově alespoň ještě jeden další model, vyhrál. Jinak vyhrává normálně gang, jehož soupeř utekl

### **zkušenosti:**

- +1 za přežití
- +1 vítězný vůdce
- +1 za vyřazení nepřítele
- +1 pro model stojící na konci bitvy na obelisku, je-li takový model.
- +1 pokud je model z případu výše navíc hrdina

odměny:

K3x10 zlatých pro vítěze, k3x5 zlatých pro každý gang který v bitvě pronikl na ostrov

### ***Vyčištění věznice***

Odporná zrůda týrá vesničany, je třeba je zachránit

### **Potřebné vybavení:**

Modely strážců vězení, vězení

## **Terén:**

Rozestavte terén jako normálně po vzájemné dohodě. Vězení představuje budova 6" dlouhá, na ní jsou po palci vyznačené cely. Vězení umístíte do poloviny herní plochy mírně na jednu stranu, otočené dveřmi ke středu, zkrátka tak, aby akční území strážců bylo ve středu stolu.

## **Rozmístění gangů:**

Hod'te k6, kdo hodí víc rozmístí se do 8 palců od zvoleného kraje stolu. Druhý se rozmístí rovněž do 8 palců od opačného okraje stolu.

## **Speciální pravidla:**

Vězení: ve vězení je v jednotlivých celách tento obsah

- suchý chleba na krmení vězňů (sniž počet členů své skupiny o kategorii při prodeji chaotitů)
- venkovan (za záchranu vám dá 2d6 zlatých)
- venkovan (za záchranu vám dá 2d6 zlatých)
- venkovan (za záchranu vám dá 2d6 zlatých)
- vězeň (jedná se o běžného vězně kterého je možné zařadit do některé pomocnické skupiny)
- vězeň (jedná se o běžného vězně kterého je možné zařadit do některé pomocnické skupiny)

Když nezvířecí model přistoupí k vězení, otevře nejbližší celu a náhodně určí její obsah, obsah cely se objeví před vězením hned vedle modelu. Chleba je představován žetonem a zachází se s ním stejně jako s chaotitem. S osobami se zachází jako s pokladem, na to, aby šli sami, jsou v příliš vážném stavu. Osoby a žetony vynesené z oblasti pohybu strážců se počítají za zachráněné.

Strážci: Strážemi jsou 4 duchové hlídající věznic. V prostoru 8x8 před celami se pohybují vždy dva na jedné jeho polovině (prostor je rozdělen podélně) a svůj prostor nikdy neopustí – jinak se, namí-li koho napadnout, pohybují o d6 náhodným směrem, o hranici svého území se ale zastaví. Duchové mají parametry 540541327, způsobují strach a bojují efektivně katanou. Pokud by si duch měl házet na vyrazení, je automaticky sražen a pokud byl sražen v boji na blízko, můžete ho o palec posunout. Sraženého ducha nelze dovyřadit. Duch který vstane má o život víc než měl před tím (tedy po prvním sražení má W2, pak W3 a tak dále) a může rovnou napadat, při takovémto napadení má ale WS1A1. Duchové jinak napadají každého, kdo vstoupí do jejich prostoru od nejbližšího, pokud mají víc cílů tak se je snaží pokrýt.

## **Začátek hry:**

Oba hráči hodí kostkou, komu padlo více, začíná.

## **Konec hry:**

Hra končí ve chvíli, kdy jeden uteče z boje ať již dobrovolně nebo proto, že nehodil test na útěk z boje. Nebo ve chvíli, kdy je obsah celého vězení odnesen mimo dosah strážců. Kdo vynesl věci z více cel, vítězí. Ten, kdo zůstal v boji a neutekl získává všechny nevynesené věci.

## **Zkušnosti:**

jako normálně

## **Odměny:**

Každý získává to, co si sám zachránil, jinak jako normálně.

## ***Rabování vsi***

V této vsi se ukrývají peníze které si venkované schovávají a vy je chcete získat, případně venkovany obětovat – ale jen tak to nepůjde

### **Potřebné vybavení:**

žetony lupu

### **Terén:**

Rozestavte terén jako normálně, v centru je pět budov kde se ukrývají peníze

### **Rozmístění gangů:**

Hod'te k6, kdo hodí víc rozmístí se do 8 palců od zvoleného kraje stolu. Druhý se rozmístí rovněž do 8 palců od opačného okraje stolu.

### **Speciální pravidla:**

Je třeba vyrabovat pět označených budov. Na konci vašeho pohybu, pokud nějaké vaše modely skončily pohyb v označené budově, jsou tyto napaden rozzuřenými venkovany. Venkovanů je v každé budově d3+1, dva se vrhnou na první model který tam vlezl, zbytek (je-li) na druhý model, pokud je tam jen jeden model tak na něj jdou všichni. Venkované mají parametry 422431315, imunní na strach, přehazují nepovedené hody na zásah, ozbrojeni dvěma kamami. Případní volní venkované v domě napadají nejbližší hráčské modely, mají normálně své kolo. Venkovanovi nehážete na vyřazení, jde rovnou ven. Pokud by v domě zůstali jenom venkované, zmizí a objeví se opět při vstupu hráče do budovy podle objevovacích pravidel, jen si už nebudou házet, ale bude jich ten počet který zmizel. Pokud máte na konci kola nezvířecí model v budově, která již byla vyčištěna, získáváte žeton lupu, ten přidělíte libovolnému tamo stojícímu nezvířecímu modelu a dále se s ním zachází jako s chaotitem.

### **Začátek hry:**

Oba hráči hodí kostkou, komu padlo více, začíná.

### **Konec hry:**

Pokud jeden hráč uteče z boje, hra končí a oba hráči získávají lup který už mají u sebe. Po pátém kole se na začátku každého kola hází jestli nepřijede hlídka – v šestém kole na 6+, v sedmém kole na 5+ atd. (nakonec přijede automaticky). Příjezdem hlídky hra rovněž končí a oba hráči získávají lup který mají u sebe. Vítězí ten kdo naloupil víc, v případě rovnosti remíza, odroutování soupeře se počítá jako jeden lup.

### **Zkušnosti:**

+1 za lup – Hrdina či pomocník dostane +1 zkušenost za každý lup který má na konci bitvy u sebe  
+1 za vyčištění – pokud je po vyčištění domu uvnitř alespon jeden hrdina, získá 1 zkušenost. Je-li jich víc, vybíráte komu jí přidělíte.  
další jako normálně

## **Odměny:**

Každý lup může obsahovat:

3d6 peněz automaticky

4+ dalších 3d6 peněz

5+ talisman štěstí

6+ králičí pacičku

## ***Hon na odbojáře***

Musíte najít a zlikvidovat vůdce odbojných venkovanů

## **Potřebné vybavení:**

Modely vůdců

## **Terén:**

Rozestavte terén jako normálně, v centru je prostor 6x6, kde by mělo být nějaké smetí

## **Rozmístění gangů:**

Hodte k6, kdo hodí víc rozmístí se do 8 palců od zvoleného kraje stolu. Druhý se rozmístí rovněž do 8 palců od opačného okraje stolu.

## **Speciální pravidla:**

V prostoru v centru se pohybují nebezpeční vůdci, vždy dva na každé straně (tak aby bojovali dva s každým gangem). Vůdce stojí vždy tak aby byl v krytu. Je-li na něj stříleno, napadne střelce, opětuje palbu (je-li na napadení moc daleko) nebo se ukryje (pokud nejde ani jedno). Pokud je nějaký model ve středovém prostoru, vůdce ho napadá (to je jeho prioritní akce, jde po nejbližším).

Pokud na začátku kola vůdců není ve středovém prostoru žádný hráčský model, pak se všichni vůdci ve středovém prostoru vyléčí na svůj základní počet životů.

Vůdci jsou tyto:

### **.Ma Chao**

M WS BS S T W I A Ld

5 6 6 3 3 3 5 3 7

nindža (používá nindžovská pravidla)

dovednosti: vrhač, orlí zrak, mistr nenápadnosti, útok ze zálohy

vybavení: no-dachi, hvězdice s temnou snětí, luk, tradiční hábit, maskovací plášť, králičí pacička, talisman štěstí

### **Gono**

M WS BS S T W I A Ld

4 4 4 3 4 3 3 4 7

dovednosti: drtivý úder, nezlomný

vybavení: kama, bo, těžký prak, lehké brnění starých mistrů, štít, talisman štěstí

### **Kojoro**

M WS BS S T W I A Ld

4 3 3 3 3 3 5 3 8

bílá liška (používá liščí pravidla)

dovednosti: ocas přesnosti, dvojitá střelba, přesný střelec, reflexy, nenávidí Markův gang

vybavení: srp, dlouhý luk, bič

### **Okori**

M WS BS S T W I A Ld

4 3 3 3 2 2 4 3 8

bílá liška (používá liščí pravidla)

dovednosti: ocas přesnosti, ocas kamene, frenzy, dvojitá střelba, reflexy, výskok

vybavení: srp, dlouhý luk, bič, talisman štěstí

### **Začátek hry:**

Oba hráči hodí kostkou, komu padlo více, začíná.

### **Konec hry:**

Ve chvíli kdy jeden hráč uteče, je druhý vítězem pokud pobil alespon dva vůdce, pokud ne tak zůstává na stole dokud je nedá nebo nedají oni jeho. Pokud jsou všichni vůdci pobiti, končí hra vítězstvím toho kdo jich pobil více, v případě rovnosti si hráči ještě musí o tu výhru rozbít huby.

### **Zkušenosti:**

+x za vůdce – pomocník dostane za vyřazení vůdce dvě zkušenosti (může-li expit), hrdina tři

další jako normálně

### **Odměny:**

D3x10 zlatých za každého vyřazeného vůdce.

## ***Boj o klenot***

Ziskuchtivci ukradli šperk, seberte jim ho!

### **Potřebné vybavení:**

běžné

### **Terén:**

Rozestavte terén jako normálně, nicméně prostor 6x6 v centru by měl být nějak zateréněn

### **Rozmístění gangů:**

Gang mamonu je obráncem a začíná v prostoru 6x6 v prostředku, může začínat i na budovách nebo skyrt. Po jeho rozmístění se umístí gang hrdinství do 8mi palců od libovolné hrany stolu.

### **Speciální pravidla:**

Jeden z hrdinů gangu obránců má u sebe klenot (hráč tajně zaznamená). Dokud není model s klenotem vyřazen, mají všechny modely gangu obránců +1ld, 5+ ward a routují až na polovině vyřazených. Když je model s klenotem vyřazen, klenot z něj vypadne, obránci bonusy ztrácí, mají -2 k ld a routují automaticky na začátku kola (nezávisle na tom kolik toho mají venku). Pokud

nějaký jejich model klenot opět sebere (může ho sebrat libovolný sběrač z obou gangů), ztrácí postihy a pokud ho sebral hrdina tak jim navíc znovu nabíhají bonusy.

### **Začátek hry:**

Začíná útočník.

### **Konec hry:**

Ve chvíli kdy jeden hráč uteče, je druhý vítězem a získává klenot. Pokud útočník sebere klenot, automaticky vítězí.

### **Zkušenosti:**

+2 za klenot – hrdina který měl na konci bitvy u sebe klenot získá, pokud jeho strana vyhrála, +2 zkušenosti (pokud je to pomocník, pak +1)

### **Odměny:**

Mamonáři dostanou za klenot d6x10 zlatých, gang hrdinství d3x5 zlatých a d6 expů pro hrdiny

## ***Hlídaný poklad***

Monstrum hlídá poklad – a tak jednu stranu přilákal poklad a druhou možnost zabít monstrum.

### **Potřebné vybavení:**

Model reprezentující posla shirigami

### **Terén:**

Normální, ve středu stojí velký dům bez střechy představující doupě posla

### **Rozmístění gangů:**

Hod'te k6, kdo hodí víc rozmístí se do 8 palců od zvoleného kraje stolu. Druhý se rozmístí rovněž do 8 palců od opačného okraje stolu.

### **Speciální pravidla:**

Doupě posla je v centrální budově a právě tam se bude zdržovat. Posel neopustí doupě za žádných okolností ačkoliv použije svoji dechovou zbraň proti jakémukoliv modelu v dosahu, který spatří a ochopitelně napadne každého, kdo do jeho doupěte vstoupí. Pokud možno napadne všechny modely, co do doupěte vstoupily. Jeho kolo proběhne vždy před hráčem, který začínal, i když ze začátku nebude dělat nic než se k jeho doupěti někdo dostatečně přiblíží.

### **Posel shirigami**

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
6	4	0	5	5	5	6	4	7

Způsobuje strach, 5+ nemodifikovaný hod na záchranu, nelze omráčit, nelze srazit, ale srážející útok připraví posla o jeden útok do jeho další bojové fáze, temný dech – posel může ve střelecké

fázi vydechnout temnotu, to udělá ve střelecké fázi a to i v případě, že je v boji na blízko, umístěte kapkovou šablonu od jeho tlamy tak, aby zasáhla co nejvíc nepřátel, model kterého se šablona byť jen dotkne je na 4+ zasažen a obdrží zásah silou 4 ignorující brnění.

### **Začátek hry:**

Oba hráči hodí kostkou, komu padlo více, začíná.

### **Konec hry:**

Ve chvíli kdy je zabit posel a jeden z gangů uprchl se druhý gang stává vítězem. Pokud by posel zahnal oba gangy, není vítězem nikdo. Pokud jeden gang vyřadí posla a druhý gang neměl v boji s posem žádný model, musí si okamžitě hodit na útěk z boje s postihem -1 k morálce.

### **Zkušenosti:**

+1 za zranění netvora - každý hrdina i pomocník získá +1 bod zkušenosti za každé zranění, které nestvůře způsobil

+2 za vyřazení netvora - hrdina, který netvora vyřadí z boje získává navíc +2 body zkušenosti.

### **Odměny:**

Vítěz může získat následující:

5K6 zlatých - Automaticky

K3+1 pokladů - 4+

Těžké brnění - 5+

Lehké brnění - 4+

Lehké brnění - 4+

Štít - 4+

Přilba - 4+

K3 mečů/katan - 4+

K3 drahokamů po 10 zlatých - 5+

Šperky za K6x10 zlatých - 5+

### ***Obelisk***

Odporní oni ze vztičili zhoubný menhir, který zbrotila krev nespočtu jejich obětí.

### **speciální vybavení:**

model obětního menhiru, oni

### **terén:**

les, ve prostřed mýtiny cca 12" v průměru, v jejím středu krvavý obelisk, u obelisku oni.

### **začátek hry:**

jako normálně, gangy začínají do 8" od zvolené strany stolu.

### **konec hry:**

Když je zničen obelisk a zabit oni tímtež gangem, tento gang vítězí, pokud jeden z gangů zabil oniho a druhý zničil obelisk, odměnu 6k6 zlatých si rovným dílem rozdělí, ale musí se ještě

normálně pobít a vítězem bitvy je ten, kdo neuteče, pokud není zničen obelisk nebo oni a všechny gangy uprchnou, nikdo není vítězem.

### **zvláštní pravidla:**

Oni je vyšší oni z pravidel pro zlé gangy, má +1A, +1S, dar vysátí duše a 4+ brnění, frenzuje. Oni je strážcem obelisku, neopustí nikdy prostor mýtiny kolem obelisku, pokud nemůže někoho napadnout. Moc obelisku jej navíc na mýtině zcela chrání před veškerými nekouzelnými střelami. Oni, nemůže-li nikoho napadnout, se pohybuje v každém kole po mýtině o d6 palců směrem podle hodu směrové kostky, jinak pochopitelně automaticky napadá.

Bomby - každý gang má k dispozici 3 bomby. Tyto bomby na počátku (tajně) rozdělí svým hrdinům a pomocníkům schopným používat vybavení nebo získávajícím zkušenost. Každá osoba má nejvýše jednu bombu. Můžeš dát bombu i jen jednomu členovi určité skupiny pomocníků, není třeba ji dávat všem. Bomby představují jediný způsob, jak zničit obelisk v průběhu hry. Ke zničení obelisku musí na počátku kola stát osoba s bombou vedle obelisku a nesmí být v souboji nablízko, ve fázi povinných pohybů pak může model položit bombu a pokud na 2+ uspěje, pohne se, aby unikl z dosahu. Pokud neuspěje, bomba mu vybuchne v rukách, dostane d3 zásahů silou 4 a obelisk je nedotčen. Jinak bomba vybuchne na počátku střelecké fáze a zničí obelisk a zraní jakýkoliv model do palce od něj jedním zásahem silou 3.

Moc obelisku - moc obelisku má kromě ochrany před střelami a rozběšňování oniho i další efekty. Moc obelisku pokrývá prostor a tak se za obeliskem nemůže nikdo ukrýt, Stojí-li model za obeliskem, počítá se jako by byl v krytu, ale nemůže se zde skrýt, je na něj možné střílet a oni jej může okamžitě napadnout, což pravděpodobně udělá.

### **zkušenosti:**

+1 za oniho - hrdina, který zničil oniho, získává +1 bod zkušenosti navíc, tedy za zabití oniho získá hrdina celkem 2 body.

+2 za obelisk - hrdina, který zničil obelisk, získává 2 body zkušenosti.

### **odměna:**

vítěz získá za zničení obelisku 6k6 zlatých, každý z gangů dostane 15 zlatých za každou nepoužitou bombu.

## ***Prorok***

Musíte odvést do bezpečí muže, který velmi pomůže vašim cílům – ať jsou již jakékoliv

### **Potřebné vybavení:**

Model představující proroka

### **Terén:**

Hráči po vzájemné dohodě rozmístí terén, ve středu terénu je ruina, z níž eskortují proroka.

### **Rozmístění gangů:**

Prorok je umístěn ve zřícenině ve středu stolu, zbytek gangu libovolně kolem něj. Útočníci se rozestaví libovolně na všech stranách hracího pole dle vlastní úvahy.

### **Speciální pravidla:**

Útočník a obránce se určí normálně. Pokud je obráncem gang hrdinství, mají jeho hrdinové 5+ záchranný hod, pokud gang temných cílů, mají jeho hrdinové +1S a +1 k hodům na vyřazení (ať už čímkoliv).

Prorok (3,2,2,3,3,1,3,1,7) vybavení hůl (+1S, paríruje). Pokud je prorok do 1" od hrdiny svého gangu, následuje jej, pokud stačí jeho pohyb, prorok však nikdy nepoběží, pro muže v jeho věku to není důstojné. Jinak stojí na místě a tváří se důstojně.

### **Začátek hry:**

První tah mají obránci

### **Konec hry:**

Pokud prorok svede uniknout z hracího pole, vítězí obránci, jinak útočníci. Na útěk z boje se hází jako normálně.

### **Zkušenosti:**

Pokud byl prorok vyřazen hrdinou, získá tento +1 bod zkušenosti (navíc kromě normální, takže vlastně 2)

### **Odměny:**

Vítěz dostane d6 zkušeností pro hrdiny.

## ***Sídlo otrokáře***

Chcete dobýt otrokářskou pevnost a buď otroky prodat sami nebo osvobodit – to už je na vás.

### **Potřebné vybavení:**

Velká budova představující otrokářskou pevnost – Václavův statek je ideální

### **Terén:**

Rozestavte terén jako normálně, mezi hráčskými stranami je na kraji otrokářská pevnost a v ní kotce otroků – prostor 2x4 palce podélně u zdisousedící s krajem stolu

### **Rozmístění gangů:**

Hod'te k6, kdo hodí víc rozmístí se do 8 palců od zvoleného kraje stolu. Druhý se rozmístí rovněž do 8 palců od opačného okraje stolu.

### **Speciální pravidla:**

Otrokáři se s nikým nemažou. Po kolech obou hráčů se z pevnosti střílá 2d3 výstřelů z kuše, rozdělené co nejrovnoměrněji mezi modely viditelné z pevnosti. Pokud jsou viděny modely obou hráčů, pak jde do každého polovina, případná větší polovina do hráče který má nejbližší model. Každopádně jde první výstřel do daného hráče do jeho nejbližšího modelu, druhý do druhého a tak dále dokud nedojdou výstřely – pokud dojdou modely, jede se odznova. Výstřely jdou na BS4 s normálními postihy běžnou kuší.

Jakmile hráč vstoupí do pevnosti, zaútočí na něj na konci jeho pohybu d3 otrokářů 443431427, meč, bič (jako u lišek), primárně jeden otrokář na model, ale pokud je jich víc než modelů tak se přebytekovi dodistribuuje. Každý geng má vlastní partu otrokářů, tedy pokud je první gang pobije a pak dovnitř vstoupí člen druhého, objeví se znovu a napadnou i jeho. Pokud otrokáři pobijí všechny modely svého hráče uvnitř, zmizí a počet co zmizel se objeví při dalším vstupu tohoto.

Model který skončí pohyb u iklecí odtud vytáhne otroka, s tím se manipuluje jako s pokladem. Vytažením z pevnosti otrok mizí a je již napevno přiřazen ke gangu který ho vynesl. Otroků je uvnitř pět.

### **Začátek hry:**

Oba hráči hodí kostkou, komu padlo více, začíná.

### **Konec hry:**

Pokud jsou vytaženi všichni otroci, pak vyhraje ten kdo jich dostal ven víc. Pokud jeden hráč uteče, pak druhý vyhraje jen pokud alespon vstoupil do pevnosti. Vítěz odROUTOVÁNÍM soupeře dostane všechny otroky vytažené z klecí uvnitř pevnosti, otroky v kotcích každého na 4+

### **Zkušnosti:**

+1 za vynesení otroka ven – hrdina který vytáhne ven otroka dostane zkušenost. Pokud jich bylo víc, vyberte kdo jí dostane, ale musí to být hrdina.

### **Odměny:**

Mamonář dostane za každého otroka d3x5 zlatých. Ochránci si hází koho vytáhli, jsou tam dva obyčejní vesničané, dva bojovníci a stařešina. Za obyčejné je 2d6 zlatých, bojovníci fungují jako vězni a za stařešinu dostanou d3x10 zlatých.

## ***Karavana***

Ochránci vezou vesničanům zrna a mamonáři to hodlají vybrakovat

### **Potřebné vybavení:**

Tři modely představující vozy.

### **Hrací plocha:**

Hrací plochu tvoří plocha 4x4 stopy. Pokud možno středem hrací plochy od jednoho kraje k druhému vede cesta široká v každém bodě alespon 4". Zbytek plochy je pokryt terénem. Cesta nemusí být absolutně rovná, může se mírně kroutit.

### **Rozmístění gangů:**

Obránci rozestaví 3 vozy těsně za sebou na vybraný kraj cesty. Ostatní modely rozestaví nejdále do 6" od vozů. Útočník se rozmístí do 2' od opačné strany stolu, mohou začínat hru skrytí. Obráncem je vždy ochránce vesničanů, útočníkem mamonář.

### **Speciální pravidla:**

Každý vůz je vedený vozkou. Vozku představuje běžný pomocník jednoho z bránících gangů (s cenou 25 zlatých nebo menší), může dostat vybavení za 10 zlatých, nejvýše však jednu ruční zbraň..

Je-li vozka vyřazen, může (musí) na jeho místo nastoupit kterýkoliv obránce.

Obránci jsou odhodláni ubránit svého zaměstnavatele. Začnou skládat testy na útěk z boje až když mají vyřazeno 50% modelů nebo pokud je vyřazeno alespoň 25% modelů a velitel mezi nimi. Může však normálně dobrovolně utéct.

Vozy se pohybují 6 palců po cestě směrem k protější straně stolu. Pokud by bylo možné jet mimo cestu, pohyb zde je jen 3". Vozy se pohybují ve fázi povinných pohybů. Vůz, který opustí hrací stůl, se odstraní. Pokud se vůz nemůže pohnout, zastaví se.

Na vůz se střílí jako na velký cíl. Hoď k6, 1-3 zasáhlo vůz, 4 vozku, 5-6 koně.

Každé tažné zvíře má tyto vlastnosti: WS 2, T 3, W 1. U zvířete se nehází na efekt zranění, je vždy vyřazeno ze hry.

Vůz má tyto vlastnosti: T5 a W3. Je-li na vůz zaútočeno, zásah je automatický. Je-li na konci pohybu vůz v kontaktu se soupeřem, může vozka zaútočit.

Vůz není soubojem nablízko zastaven, splašené zvíře táhne dál.

Je-li zabito zvíře, mohou tři modely vůz táhnout rychlostí rovnou polovině svého pohybu nebo dva modely rychlostí 1. Velké modely platí pro účel tažení vozu za 2. Zvířata se mohou do tažení zapojit jen spolu s nezvířecím a nestupidním členem gangu.

### **Začátek hry:**

Hru začíná obránce..

### **Konec hry:**

Hra končí v okamžiku, kdy na stole nezbude žádný vůz, nebo kdy na stole zbudou modely jen jedné strany. Vítězství patří obránci, pokud stůl opustily alespoň dva vozy, jinak patří vítězství útočníkovi.

### **Zkušenosti:**

Za zabití koně, vozky nebo zničení vozu získá hrdina 1 bod zkušenosti.

### **Odměny:**

Za každý zničený vůz získá útočník k6x4 zlatých, za každý dovezený vůz získá obránce k6x5 zlatých. Cennosti se hledají jako normálně.

## ***Hranice***

Zlouni se chystají obětovat vesničany pro své temné cíle

### **Potřebné vybavení:**

Dva modely obětních hranic

### **Terén:**

Rozestavte terén jako normálně po vzájemné dohodě. Gang temných cílů je automaticky obráncem, postaví na stůl dvě hranice tak, aby byly minimálně 10 palců od sebe

### **Rozmístění gangů:**

Obránce se rozmístí libovolně po stole. Následuje útočník, který může rovněž kamkoliv, ale minimálně 14 palců od libovolné hranice.

### **Speciální pravidla:**

Útočník se snaží uhasit hranice. Pokud jeho model skončí pohyb u hranice a na začátku kola tam nebyl, hasí na 5+, pokud tam již stál, hasí automaticky. Hasí pouze pokud není v boji. Hranice potřebuje čtyři úspěšná uhašení, pak definitivně zhasne. Obránce je naplněn ohněm (doslova), proto routuje až na polovině.

### **Začátek hry:**

Začíná útočník.

### **Konec hry:**

Pokud někdo uteče z boje, vítězí druhá strana. Pokud se podaří zhasnout obě hranice, vítězí útočník. Pokud na konci šestého kola ještě alespon jedna hoří, vítězí obránce.

### **Zkušnosti:**

+1 za hašení – hrdina kterému se podaří úspěšně hasit získává bod zkušenosti

### **Odměny:**

Útočník dostane za odměnu d3x10 zlatých a d3 expů pro hrdiny, obránce 3d3 expů pro hrdiny.

### ***Poslední stání***

Nevíte co to tu ti hnusáci vyvolávají, ale povést se jim to nesmí.

### **terén:**

Normální, střed bojště je označen a do tří palců od něj je volno

### **Rozmístění gangů:**

Gang temných cílů je obránce a rozmisťuje se na volné plošeš ve středu, druhý gang je útočník a rozmisťuje se 8 palců od kraje.

**začátek hry:** začíná útočník

### **zvláštní pravidla:**

Rituál již byl započat a stačí udržet dost dlouho místo rituálu bez rušivé přítomnosti aby proběhl. Tuto bitvu se nehází testy na ústup.

Zběsilá vlna – pokud je kterýkoliv model útočníků vyřazen z boje, vrací se na začátku příštího kola opět do hry – objeví se v nasazovací zóně útočníka a může dělat cokoliv včetně napadení.

Každopádně si ale každý model který byl alespon jednou vyřazen musí po bitvě hodit na přežití (jeho navrácení do hry ve skutečnosti neznamená, že ožil, ale reprezentuje posily, které gang pro svůj úkol dostal).

### **konec hry:**

Pokud kterýkoliv model útočníků skončí pohyb na označeném místě ve středu stolu, útočník vyhrál. Jinak na konci šestého kola vyhraje obránce.

### **Rekonstituce:**

oba gangy počítaly s obtížným úkolem a připravily se na něj – po bitvě můžete všechny hody na umírání přehodit.

### **Zkušnosti:**

- +1 za přežití
- +1 vítězný vůdce
- +1 za vyřazení nepřítele

### **odměna:**

Úočník obdrží k6x10 zlatých.

Ninjové vyberou jednoho hrdinu, ten obdrží 2k3+3 expů a způsobuje od té doby strach

Oni vyberou jednoho skřetího hrdinu, ten získá 3+k3 expů a jeden dar oni (který se nepočítá do jeho limitu)

Kuei-jin vyberou jednoho dhampýr, který se tímto změní na nadpočetného nově povstalého (stejně jako kdyby se navrátil ze smrti) a získá 3+k3 expů

Bludná loď vybere jednoho hrdinu a ten se změní v mořského červa! Hrdina získá parametry 63055243x kdy x je jeho původní morálka. Může od té doby postupovat pouze na WS do maxima 7, I do maxima 7, ld do maxima 9, W do maxima 3 a A do maxima 4. Postup 9 u něj automaticky přehazujete. Schopnosti má k dispozici bojové rychlosti a silové, způsobuje strach, nemůže šplhat ani sbírat předměty a používat zbraně či brnění a má pochopitelně šupiny. Postupy které by měl po transformaci nelegální mu můžete hodit znovu a získá navíc k3 expů.

## ***Pavouci***

Je nutno vyčistit kraj od osminohých potvor!

### **Potřebné vybavení:**

Šest modelů pavouků.

### **Terén:**

Rozestavte terén jako normálně.

### **Rozmístění gangů:**

Hod'te k6, kdo hodí víc rozmístí se do 8 palců od zvoleného kraje stolu. Druhý se rozmístí rovněž do 8 palců od opačného okraje stolu.

### **Speciální pravidla:**

Pavouci se rozmisťují jako chaotity, tedy hráči se střídají v jejich rozmisťování, začíná aktivní hráč  
**Pravidla pro pavouky:** Pavouci mají parametry 530543427, 4+ brnění, nepodléhají žádným restrikcím pohybu z důvodu terénu, mohou šplhat bez postihu. Pavouci působí strach, jejich útoky jsou otrávené (6 na útok automaticky zraňuje). Pavouci pokud mohou, napadají, pokud nemohou napadnout ale bylo po nich stříleno, běží směrem k nejbližšímu z těch kdo stříleli. Pokud neplatí ani jedno, jdou o 6 palců náhodně.

### **Začátek hry:**

Oba hráči hodí kostkou, komu padlo více, začíná.

### **Konec hry:**

Vítězí kdo zůstane poslední na stole, pokud zabil alespon jednoho pavouka.

### **Zkušenosti:**

+1 za dearachnizaci – hrdina který vyřadil z boje pavouka získá 2 body zkušenosti

### **Odměny:**

D6x5 zlatých za zabitého pavouka

## ***Moderátor***

Je třeba zastavit šílence, který si myslí že je bůh!

### **Potřebné vybavení:**

Modely

### **Terén:**

Běžný, akorát uprostřed stolu je na kopci prostor zhruba 5x5 palců ohraničený zhruba 3 palce vysokými zdmi. Ve zdech je dva palce široký průchod natočený na stranu, ze které nikdo nezačíná.

### **Rozmístění gangů:**

Hod'te k6, kdo hodí víc rozmístí se do 8 palců od zvoleného kraje stolu. Druhý se rozmístí rovněž do 8 palců od opačného okraje stolu.

### **Speciální pravidla:**

V zazděném prostoru je moderátor a vymýšlí hovadiny. Z každé strany stojí 6 palců od zdi jeho ochranka – 3 skřeti s kanabem, dýkou, +1S a +1A, dva nižší oni s +1A a tvrdou kůží a jeden vyšší oni s +1A, tvrdou kůží a pekelnou silou. Ochranka bude napadat hráčské modely, nebude-li možno tak se bude snažit co nejvíc přiblížit.

Moderátor má parametry 422331317, je ozbrojen řemdihem za 15 grošů (+1 síla v prvním kole boje). Pokud není moderátor na konci šestého kola v boji, a stojí, vymyslí to na 6+, na konci sedmého kola na 5+ a tak dále. Pokud uspěje, obejví se kolem něj 4 moderátorské výpomoci. Výpomoci útočí přednostně na modely okolo moderátora a mohou skákat do případného napadání moderátora – tento skok do napadení není nijak omezen vzdáleností, prostě tam skočí.

### **Moderátorská výpomoc**

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

**Speciální pravidla:** výpomoci jsou ozbrojeny polodlouhým mečem, který dává +1 k síle proti modelům s kobude zbraní, paríruje nekobudo zbraně a má +1WS pokud soupeř bojuje beze zbraně. Výpomoci mají +1S pokud není neděle, +1WS pokud je středa, +1A pokud je venku tma, +1M,

WS, S a A pokud má alespon jeden z hráčů bílé ponožky, +2W pokud je žádný z hráčů nemá, +3M pokud jméno alespon jednoho z hráčů začíná na M, +1A pokud se bojuje v patře (míněno bitva jako taková), +2W pokud někdo z hráčů pije kafe, +2A pokud pije čaj, +3S pokud nikdo nic nepije a +1 ke všem parametrům pokaždé, když se někdo zeptá na cokoliv ke scénáři (včetně diváků pochopitelně).

### **Začátek hry:**

Oba hráči hodí kostkou, komu padlo více, začíná.

### **Konec hry:**

Vítězí kdo zůstane poslední na stole, pokud byl zabit moderátor. Pokud moderátor přežil, všichni hráči prohráli.

### **Zkušenosti:**

+2 za likvidaci moderátora – libovolný model který vyřadil moderátora má +2 zkušenosti a to i kdyby normálně zkušenosti dostávat nemohl. V takovém případě za ně nepostupuje, má je pouze pro parádu a zvedá vám za ně rating.

### **Odměny:**

D3x10 grošů za zabítí moderátora, d3x10 grošů za vítězství

## ***Opravy scénářů:***

*Zde je popis scénářů jejichž saikoro verze se liší od běžné*

### **Strážní věž**

*Zatímco jeden z gangů byl najat aby hlídal pobřeží, druhý se snaží oblast obsadit.*

#### **Potřebné vybavení**

Strážní věž a kopec.

#### **Terén**

Uprostřed bojiště, 12" od obráncovy strany stolu (takže vlastně ne úplně uprostřed... - pozn. překl.) stojí na kopci strážní věž. Jedná se o dobře opevněné místo, proto se do 6" od vlastní věže mohou vyskytovat i další úseky nízkých zdí. Prostor okolo věže byl zbaven stromů a kamení. Terén, který není součástí opevnění, se proto může vyskytnout nejbližší 12" od věže. Zbytek bojiště může podle dohody hráčů obsahovat v podstatě cokoliv: stromy, kopce, ruiny, malá stavení apod.

Pozn. překl.: V původním textu to není uvedeno, ale nejspíš se bojuje na území zhruba 4'× 4'.

#### **Rozestavení**

Banda s nejmenším počtem členů je obránce. Byla pověřena úkolem hlídat hranice před nájezdníky. Bránící banda je řídice rozmístěna po celé oblasti a nezačíná celá na stole. K přivolání členů bandy, kteří jsou mimo stůl, musí být na věži zapálen signální oheň.

Polovina (zaokrouhlujte nahoru) bránících hrdinů a pomocníků (hrdinové a pomocníci se tedy zřejmě řeší zvlášť - pozn. překl.) nezačíná bitvu se zbytkem bandy (hráč se může rozhodnout, kteří to budou). Ti, kteří začínají na stole, musí být rozmístěni do 6" od věže.

Útočník se rozestaví poblíž okraje stolu naproti věži (viz Speciální pravidla).

#### **Speciální pravidla**

**Signální oheň:** Ostatní členy bránící bandy lze uvědomit o nebezpečí zapálením signálního ohně na vrcholu věže. O to se obránci mohou pokusit teprve poté, co zahlédli útočníky. Oheň se může

pokusit zapálit kterýkoliv model, který se na začátku kola nachází vedle ohniště. Hodíte na začátku kola k6. V prvním kole je na zapálení ohně potřeba hodit 6, ve druhém 5 - 6, ve třetím 4 - 6 a tak dále. Je-li model, zapalující oheň, zasažen nebo zraněn, nebo pohne-li se z místa, ať už z jakéhokoliv důvodu, jeho snaha byla přerušena a musí začít v příštím kole zase od začátku (bude tedy potřebovat hodit 6). Tímto způsobem mohou útočníci vyrušovat válečníka, snažícího se zapálit oheň, aby tak zabránili příchodu zbytku bránící bandy. Zapalující model se ukrývá pod stříškou, proto je vždy v těžkém krytu (-2 na zásah, přesný střelec sníží na -1) a má +2 k hodům na brnění. Jakmile je signální oheň zapálen, dorazí zbytek bránící bandy. Mohou přijít z libovolné strany stolu a podle libosti napadat nebo běžet a pak už mohou střílet, útočit a jednat jako obvykle.

**Arzenál:** V přízemí strážní věže je dobře vybavený arzenál a obránce může pro tuto bitvu vybavit své válečníky zdarma zbraněmi z tohoto seznamu: 3 luky, 2 dlouhé luky, 3 katany a 2 kopí. Každý model může z tohoto seznamu obdržet maximálně jednu zbraň (a po bitvě ji zase musí vrátit), a stále platí omezení na maximální počet zbraní (viz pravidla, str. 65, "Weapons and Armour").

**Odhodlaní:** Obránci jsou rozhodnuti bránit věž dokud nedorazí pomoc, a proto si nemusí testovat na rozprášení, dokud není z boje vyřazeno 50% bandy.

**Překvapivý útok:** Útočníci jsou si plně vědomi přítomnosti strážní ve věži a snaží se k nim potají připlížit. Nájezdníci automaticky začínají 8" od svého okraje stolu. Místo obvyklého pohybu se ve své pohybové fázi mohou snažit plížit. Při plížení se útočníci pohybují o vzdálenost, která padne na k6, a, pokud neútočí, nestřílí, nekouzlí atd., nemohou obránci útočit na ně ani se snažit o zapálení signálního ohně. Na začátku obránceva kola hodíte k6. Padne-li stejně, jako útočníkům na pohyb, byli spatřeni, může se na ně útočit a střílet jako obvykle a mohou být zahájeny pokusy o zapálení ohně. Útočníci budou rovněž spatřeni, jakmile se přiblíží na 8" od věže nebo k nějakému bránícímu modelu na vzdálenost, na kterou se nelze ukrýt (jak je uvedeno v pravidlech na straně 27). Jinak se útočník může připlížovat dokud se nerozhodne zahájit útok. Útočník se, pokud to jde, musí první tři kola povinně plížit, teprve ve čtvrtém kole může (pokud do té doby nebyl odhalen) odhodit plížení a zahájit útok.

**Poznámka:** Pohybuje-li se model terénem, který jej ukrývá před nepřítelem, může se, pokud chce, pohnout svojí normální rychlostí, zatímco se jeho spolubojovníci plíží. Jakmile byli útočníci spatřeni, už se plížit nemohou.

### **Zahájení hry**

Útočník má první tah

### **Ukončení hry**

Hra končí, jakmile jedna banda selže ve svém testu na rozprášení; tato prohraje.

### **Zkušenosti**

+1 za přežití - Hrdina nebo pomocník, kteří přežijí bitvu, získávají 1 bod zkušenosti.

+1 pro vítězného vůdce - Vůdce vítězné bandy získává 1 bod zkušenosti.

+1 za vyřazeného nepřítele - Hrdina získává 1 bod zkušenosti za každého vyřazeného nepřítele.<sup>3</sup>

+1 za zapálení signálního ohně - Hrdina, který úspěšně zapálí signální oheň, získává 1 bod zkušenosti.

### **Odměna**

Vítězná banda získává od svého zaměstnavatele 10×k6 zlatáků.

## **Chyťte nepohodlného**

*Čínský špeh si najal jeden gang na likvidaci nepohodlného mystika. Mystik má však také spojence a tak jeho odlovení nemusí být úplně jednoduché.*

### **Potřebné vybavení**

Figurky reprezentující mystika a čínského špeha, věž nebo věži podobná budova a další, v podstatě libovolný terén.

### **Terén**

Uprostřed stolu je rozpadlá věž, která reprezentuje mystikovo sídlo, kde jej čínský špeh a jeho

spojenci vystopovali. Dále se hráči střídají v umístění scénérie: skalky, keře, a cokoliv, co reprezentuje divočinu nebo okrajové oblasti města či vesnice. Bojuje se na území zhruba 4'× 4'.

### **Rozestavení**

Oba hráči hodí k6. Kdo hodí více, volí si stranu (mystik nebo špeh). Je-li jedna banda vysloveně "zlá" (oni, posádka bludné lodi apod.), automaticky bojuje za špeha, a je-li vysloveně "dobrá", tedy bílé lišky a bojovní mniši, bojuje za mystika.

Mystik a až čtyři členové bandy, která ho chrání, se rozestaví první ve věži nebo do 3" od ní.

Špeh a banda jeho spojenců se poté rozestaví do 8" od libovolného okraje stolu.

### **Speciální pravidla**

**Čínský špeh:** Jde o čínského špeha z pravidel pro žoldáky. Má +1W, +1BS, +2Ld, dovednost šťastlivec a pro testy na útěk můžete používat jeho morálku

**Mystik:** je to svatý poutník z pravidel pro žoldáky, má +1W a ovládá kouzla oheň, kamení a děs

**Sklapla past:** Mystik, věda, že je sledován špehem, vlákal jej i s jeho spojenci do pasti. Počínaje druhým kolem házejte na začátku každého mystikova kola k6. Padne-li 4+, z libovolné strany stolu dorazí zbytek bandy, chránící mystika. Na stůl mohou dorazit jako obvykle, ale nemohou v tomto kole napadat. Ve třetím kole posily dorazí při hodě 3+, ve čtvrtém na 2+ a v pátém automaticky.

**Test na rozprášení:** Útočníci na rozprášení hází jako obvykle podle pravidel, a navíc, protože je útočící banda vedena vůlí čínského špeha, musí si tato hodit na rozprášení okamžitě, jakmile je vyřazen z boje, bez ohledu na ztráty.

Mystikova banda je efektivně zahrnuta do kouta a hází si na rozprášení teprve, když je vyřazeno 50% modelů – toto alep latí jen pokud je mystik ve věži, pokud je venku tak už stejně prchá a k setrvání jej tedy nic nenutí.

Mystik ani špeh se pro účely testu na rozprášení nepočítají mezi členy gangů.

### **Zahájení hry**

Začíná vždy hráč mystika a může první kolo útočit a střílet i do nepřátelských základních pozic.

### **Ukončení hry**

Hra končí, jakmile jedna banda selže ve svém testu na rozprášení; tato prohraje. Je-li vyřazen mystik, hra okamžitě končí vítězstvím bandy, doprovázející čínského špeha.

### **Zkušnosti**

+1 za přežití - Hrdina nebo pomocník, kteří přežijí bitvu, získávají 1 bod zkušenosti.

+1 pro vítězného vůdce - Vůdce vítězné bandy získává 1 bod zkušenosti.

+1 za vyřazeného nepřítele - Hrdina získává 1 bod zkušenosti za každého vyřazeného nepřítele.

### **Odměna**

Vítěz dostane 10xd6 zlatých

## **Lov vlků**

Probíhá zcela standardně, jen gangy nedostávají hraničáře.

## **Obchody na náměstí**

Jediné co se mění je obsah truhliček a to na:

1. nic - bednička byla prázdná
2. knihkupectví - můžete přidělit +1 bod zkušenosti jednomu ze svých hrdinů.
3. lahve se saké - pro příští prodej pokladů je vás o kategorii méně.
4. apatyka - získáváte 1 dávku černého lotosu
5. výrobce luků – získáváte k3 luků
6. zlatnictví - d3 šperků, které prodáte za 10 zlatých každý