

Adaptace uzlové kampaně z WR-Lustria na podmínky Mordheimu. Verze 2.0.0

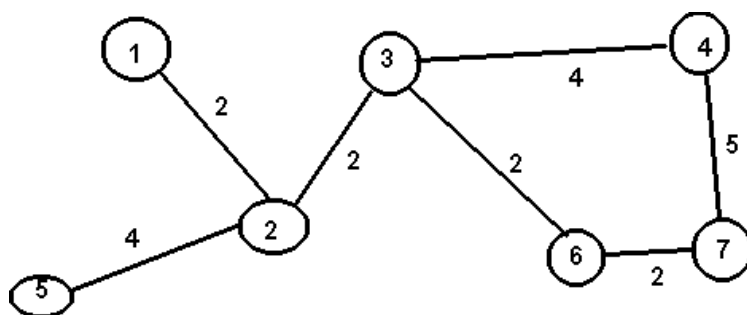
Tato verze již nepočítá se skupinami, ale se dvěma plnými gangy. Přepracovává principy míst.

Pojmové zmatení

Abych předešel případným dohadům, předesílám, že výrazy uzel, území, lokace, místo, bod a podobně jsou jen různé názvy pro to samé a sice "takový ten kroužek na mapě". Podobně shodné jsou kampaňové body a pohybové body. V některých místech zůstává pro gang původní označení skupina.

Vytvoření mapy

Poté, co se rozhodnete pro prostředí, je třeba vytvořit kampaňovou mapu. Postupuje se obdobně jako při Warhammerové uzlové kampani (viz WR -Lustria). Lokace příslušné jednotlivým uzlům však mohou být méně "podstatné". Protože u Mordheimové kampaně je vhodné počítat s více bitvami, mapa může být rozsáhlejší.



stručný náčrt podoby herního plánu, tento náčrt je využíván v příkladech.

Doporučuji při náhodném generování mapy postupovat takto. Nejprve si hodem $n \cdot k6 + 2n$, kde n je počet hráčů, určíte počet uzlů. Nakreslíte si za každý uzel kolečko a počínaje od prostředního uzlu nahazujete cesty. Vždy hodíte k6 1-2 další uzly; 3-4 cesta a další uzel a 5-6 cesta a házejte znovu. Při volbě uzlů postupujte podle WH realms - Lustria.

Vznikne vám pravděpodobně několik špatně spojených oblastí, tyto vzájemně spojte, doporučuji spojit tak, aby zůstal dostatek 1 a 2 cestových uzlů. Ale aby byla mapa dostatečně dobře propojená a nevzniklo jednoznačné klíčové místo. Pak naházejte podle příslušných tabulek obsah jednotlivých uzlů. Zejména může být důležité mít dostatek vesnic.

Nakonec naházejte významy cest. 1-4 obtížnost 2, 5 obtížnost 4, 6 obtížnost 5.

Zbývá jen pojmenovat prvky mapy a může se bojovat.

Reverzní generování mapy

Pokud mapu nechcete generovat náhodně, pokud máte nakreslenou mapu krajiny, kterou má uzlová mapa reprezentovat, je vaše práce jednodušší. Vytipujte na mapě místa, která budou uzly. Zaznamenejte hlavní cesty a přiřadte jim obtížnost 2, vedlejším cestám obtížnost 4 a malým cestám nebo cestám vedoucím přes nebezpečné území obtížnost 5.

Gangy v kampani

Každý hráč má dva kompletně sestavené gangy, mohou to být dva gangy téhož typu nebo dva gangy typů, které spolu budou logicky ochotné spolupracovat. (viz tabulka) Tyto gangy mají plně oddělenou ekonomiku, ale výdělky tržišť, dolů atp. je možné využít u kteréhokoliv z nich.

Dva gangy nikdy nemohou být v tomtéž uzlu kromě uzlů, které to dovluží (trhová ves, vojenský tábor, ...).

Začátek kampaně

Na počátku kampaně si všichni hráči hodí k6 a kdo hodí nejvíce, umístí jeden svůj gang na libovolné místo herního plánu, pak pokračují ostatní v umístování gangů. Gang musí umístit vždy tak, aby mezi ním a soupeřovým bylo vždy nejméně jedno neobsazené pole. Pak umíšťují hráči ve stejném pořadí druhý gang. Gang může být umístěna libovolně blízko ke druhému vlastnímu, ale mezi ním a soupeři musí být nejméně jedno volné pole. Pokud není možné podle tohoto pravidla gang umístit, musí hráč nasadit oba své gangy do jednoho uzlu. Pokud je hráč nucen umístit oba gangy do jednoho uzlu, kde normálně dva gangy být nemohou, musí je v prvním kole rozdělit. Umístění gangů a všechny tahy jsou veřejné.

Výdělek na nákupy

Po každé bitvě získá gang podle standardních pravidel kostky, kterými na závěr kampaňového kola hodí na hledání cenností. Za každou bitvu, kterou absolvoval, získá jednu kostku za každého hrdinu, který nebyl vyrazen z boje. Dále získá jednu kostku za bitvu, ve které zvítězil. Na závěr kampaňového kola hráč hodí každému gangu kostkami podle standardních mordheimových pravidel. Tabulku k-tic používá podle prostředí.

Některé lokace přinášejí stálý zisk, který se přičte k zisku z bojů.

Každý gang, který nebojoval, získá za kolo právě 1 kostku na průzkum. Tato kostka se nijak nezvedá speciálními pravidly gangů, která dovolují nadstandardní počet kostek. Rovněž se nezískává poklad, který získávají některé gangy po bitvě automaticky navíc.

Vlastní-li hráč lokace, které přidávají kostku na průzkum, může tuto kostku navíc přidělit libovolnému gangu.

Nákupy

Podle držení území je možné nakupovat různé věci. V základu může gang nakupovat pouze hrdiny a běžné vybavení, pomocníky může nakupovat jen gang držící lokaci, která to dovoluje (vesnice, ...), žoldnéře jen gang držící lokaci, která to dovoluje (hospoda, ...), vzácné vybavení jen gang držící lokaci, která to dovoluje (tržiště, ...). Každý předmět nebo posilu je možné dokoupit jen do té skupiny, která je s místem nákupu spojena nepřerušenu sítí území ovládaných gangem. Peníze jsou vždy příslušné jednomu gangu.

Žoldnéři

Zdánlivě se může zdát těžké udržet žoldnéře v kampani, kde se každé kolo nebojuje. Nicméně ve shodě s pravidly pro žoldnéře je těmto třeba platit jen za bitvy a tedy se jim platí pouze poté, co se účastnili bitvy.

Nicméně v kole, kdy jim nebylo placeno, nelze využít žádné vlastnosti žoldnéřů pomáhající při průzkumu (přetoč kostky u hraničáře ...) nebo nákupech. Vlastnosti a dovednosti členů gangu využít normálním způsobem lze.

Žoldnéře lze najímat jen v k tomu určené lokaci. Vlastnictví území, které opravňuje k nákupu žoldnéře, který není v seznamu konkrétního gangu, nerozšiřuje seznam žoldnéřů pro tento gang.

Pro každou konkrétní kampaň může být určen seznam povolených žoldnéřů. Není-li žoldněř v seznamu povolených pro tuto kampaň, nelze si jej najmout ani když máte lokaci, která dle těchto pravidel nákup umožňuje. Žoldnéři nepřirazení k žádné lokaci se najímají pouze v hospodě nebo vojenském ležení.

Postup na mapě

Každé kolo uzlové kampaně má každý hráč k dispozici 3 pohybové body. Další pohybové body je možné získat za vlastnictví speciálních míst. Pohybové body jsou využívány k pohybu a přebudování gangu. Utrácení bodů se děje zároveň, způsoby utrácení se napíší na papír a veřejně vyhodnotí.

Pohybové body nelze skladovat. Je třeba je utratit buď na začátku, nebo na konci kola.

- za 1 bod se jeden gang může pokusit o přesun na sousední uzel plánu.
- za 1 bod se gang vzpamatuje z otřesení
- za 1 bod může jeden gang bez přesunu obsadit sousední uzel plánu.
- za 2 body se mohou vybrané lokace opevnit - zvýšit jejich obrannou hodnotu
- za 0 bodů může hráč vlastní lokaci snížit obrannou hodnotu o 1
- za 2 body mohou provést špionáž
- za 2 body mohou prozkoumávat cestu
- hráč může libovolně bodů investovat do „usilovného pochodu“, za 1 bod sníží obtížnost pochodu o 1
- za 1 bod může hráč snížit úroveň soupeřova opevnění na poli, kde se právě nachází, o 1
- za 2 body může hráč využít cizí nebo neobsazený uzel sousedící s jeho gangem

Přesuny gangů

Před každým přesunem si gang hodí na obtížnost cesty. Pokud ji překoná, přesun se povede. Jinak byly utraceny body, ale gang zůstává na místě.

Pokud se gang za jedno kolo přesune o více než 1 uzel, uzel, přes který pouze prošla, nezabírá. Pokud se v takovém uzlu ocitne po dokončení všech přesunů nepřátelský gang, není možné přes uzel projít, ale zastaví se na uzlu a musí bojovat.

Pokud by se dva soupeřící gangy měly pohybovat po téže spojnici proti sobě, postupuje se následovně.

- 1) Oba hráči hodí na obtížnost cesty, a pokud oba projdou, má smysl pokračovat dále.
- 2) Hráči se dohodnou, zda se chtějí setkat či minout. Pokud se nedohodnou, je třeba hodit, zda se setkají. Hodí se znovu jednou na obtížnost cesty, každý hráč může tento hod změnit o 1 za každého hraničáře, kterého má a hráč, jehož velitel má vyšší iniciativu o další 1. Pokud
- 3) Pokud se setkají, hodí hráči k6 a přičtou iniciativu velitele. Vítěz si může vybrat, zda chce bojovat ve svém nebo cizím uzlu. V případě shody je třeba hodit znovu.

V jednom uzlu

Hráč nemůže mít oba gangy v jednom uzlu, kromě uzlů jejichž speciální pravidlo to povoluje. Může však dát oběma gangům rozkaz k přesunu do téhož uzlu. Pakliže by došly oba, jeden gang dle volby hráče se přesune o jedno pole zpět.

Pakliže by se na jednom poli měly ocitnout dva gangy téhož hráče, z nichž jeden tam již byl a druhý teprve přicházel, musí se vždy posunout zpět ten, který teprve přicházel.

Získávání území

Aby hráč získal na soupeři nějaké území, musí v něm jeho skupina skončit toto kolo pohyb, pokud se skupina za tah přesune o několik míst, získává pouze to poslední.

Pokud je toto místo opevněné, musí navíc investovat počet bodů pohybu odpovídající hodnotě opevnění. Tyto body musí investovat v kole, na jehož konci je skupina na příslušném území. Je možné použít body, které jste si nechali na začátku kampaňového kola.

Opevněné uzly nepatřící žádnému hráči jsou obsazeny, aniž by bylo třeba investovat body za opevnění.

Obsazení uzlu bez přesunu

Gang může obsadit sousední uzel, aniž by se na něj přesouval. Hráč může tímto způsobem obsadit libovolný dosud neobsazený uzel nebo neobsazený uzel patřící jinému hráči, který není po žádné spojnici spojen s jiným uzlem téhož hráče. V průběhu obsazování se gang nepohne z místa a hodí si jednou na obtížnost cesty k tomuto uzlu, pakliže uspěje, počítá se uzel za obsazený. Je-li v uzlu opevnění, je toto opevnění nutné zdolat pomocí bodů stejně jako v případě normálního obsazování uzlu.

Pro obsazení bez přesunu lze použít usilovný pochod. V každém kole lze bez přesunu obsadit nejvýše jedno místo.

Usilovný pochod

Hráč může investovat libovolné množství bodů do takzvaného usilovného pochodu. Za každý bod investovaný do usilovného pochodu se sníží obtížnost určené cesty pro toto kolo pro tohoto hráče o 1. Usilovný pochod je možné aplikovat i při obsazování uzlu bez přesunu. Pomocí usilovného pochodu je možno obtížnost cesty snížit na i na 1+ tedy jistotu. Usilovný pochod se neaplikuje při zjišťování, zda se soupeřící gangy potkaly. Usilovný pochod lze použít i při stahování se při prohrané bitvě, pakliže má hráč ušetřené body na akce na konci kola.

Souběh akcí při složitějších posunech

Pokud hráč vykonává složitější přesun, který obsahuje několik tahů po sobě a jeden z těchto tahů mu nevyjde, přesun pokračuje dále do vyčerpání investovaných bodů nebo ihned končí podle vůle hráče.

Obsazování bez přesunu může proběhnout v kterékoliv části vícenásobného přesunu. Z hlediska souběhu akcí není obsazení bez přesunu normálním přesunem, v případě neúspěchu obsazení bez přesunu, které je součástí vícenásobného přesunu, se hráč může rozhodnout místo nového pokusu o obsazení bez přesunu pokračovat normálně dále.

Příklad: Hráč přesouvá gang z bodu 5 na bod 2 a dále na bod 3. Investuje 1 bod na cestu do bodu 2 a 1 na usilovný pochod a 1 bod na cestu z bodu 2 do bodu 3. Pakliže mu cesta z bodu 5 do bodu 2 nevyjde, může se rozhodnout, že zůstane v bodu 5, ale také, že bude pokračovat a zkusí se ještě jednou dostat do bodu 2, kde ovšem v případě, že se mu hod zdaří, zůstane. Usilovný pochod pochopitelně byl využit nas první hod, druhý hod tedy háže bez pochodu. Kdyby naopak plánoval usilovný pochod na druhý úsek, použije se při druhém hodu.

Příklad 2: Hráč se přesouvá z uzlu 2 na uzel 3 a přitom chce obsadit bez přesunu uzel 1. Obsazení bez přesunu mu nevyjde, může se rozhodnout, zde chce zbylý přesun využít na nový pokus o obsazení bez přesunu nebo se přesouvat dále podle plánu a nechat uzel 1 neobsazený.

Konkurence při složitějších přesunech.

Gang může odejít z místa, kde je a může na toto místo bez problémů vstoupit soupeřící gang.

Pakliže se dva soupeřící gangy v průběhu tahu ocitnou na stejném místě. Dojde na tomto místě k boji.

Pakliže by bylo takových míst více, bude se bojovat na prvním takovém místě. Každopádně v okamžiku boje se končí přesun a gang se zastavuje bez náhrady na poli, kde došlo k boji.

Při ob sazení bez přesunu se postupuje podobně: Pakliže by se o totéž místo ucházely dva gangy dvou různých hráčů a oba uspěly, přesunou se oba na získávané místo a tam svedou bitvu, vítěz pak na místě zůstává.

Pakliže jeden obsazuje bez přesunu a druhý se přesouvá, získává místo ten hráč, který se na místo skutečně přesunul.

Toto obsazení neruší další přesuny druhého hráče.

Pakliže se bojuje na území odkud bylo obsazováno bez přesunu, obsazení se ruší.

Příklad 3: Hráč A je v bodě 3, hodlá obsadit bez přesunu bod 2 a přesunout se dále na bod 4. Hráčova trasa pro účely případných bojů je 3-2-3-4. Hráč B se přesouvá z bodu 6 na bod 3 a dále rovněž na bod 4. Jeho trasa je tedy 6-3-4. První společné místo obou soupeřů je 3 a zde tedy vzplane boj. Uzel 2 není obsazen.

Příklad 4: Hráč B se místo přesune 7-4-3. Po spojnici 4-3 jdou tedy gangy proti sobě, aplikuje se postup pro pochod po téže spojnici – pakliže se bude bojovat v uzlu 3 nebo se nebude bojovat a uzel 3 bude hráčem B obsazen, hráč A místo 2 nezískává.

Opevnování

Některá území je možné opevnit, tedy zvýšit jejich obranou hodnotu, zvýšení obranné hodnoty o 1 stojí 2 pohybové body. Opevnit je možné kterékoliv území v držení hráče na počátku kola nezávisle na tom, jestli je nebo není v území hráčova skupina.

Získání takové lokace stojí pak množství pohybových bodů odpovídající obranné hodnotě.

Ne každou lokaci je možné opevnit. Každá lokace má maximální možnou hodnotu opevnění.

Obránce opevněné lokace má +hodnotu opevnění k Ld pro všechny testy. Při každém boji pak může za každý stupeň opevnění nasadit 3 modely podle pravidel pro infiltraci.

Pakliže útočník vyhraje boj v opevněné lokaci, ale nemá dost pohybových bodů na její obsazení, může obránce zůstat v opevněné lokaci se svou skupinou, nicméně lokace je pro účely nákupu počítána jako oddělená od všech ostatních hráčovských lokací a hodnota opevnění klesá o 1. Za další kampaňové body je možno tento pokles zvýšit.

Vítěz boje v opevněné lokaci, který nemá nebo nechce využít pohybové body na dobytí opevnění se může dobrovolně stáhnout na uzel, odkud na lokaci vstoupil. Riskuje přitom ovšem otřesení a snižuje tím hodnotu opevnění dobývané lokace.

V průběhu obléhání může obléhaný zvyšovat hodnotu opevnění podle standardních pravidel.

Hráč může kdykoliv snížit hodnotu svého opevnění o 1 za kolo.

Pokud mají nezávislé lokace hodnotu opevnění, toto opevnění není třeba dobývat. Jedná se jen o opevnění jiných hráčů.

Způsoby zvyšování hodnoty opevnění	Způsoby snižování hodnoty opevnění
<ul style="list-style-type: none">● Za 2 body je možné zvýšit hodnotu opevnění o 1 do maxima daného příslušnou lokací.● Pakliže vstoupíš na pole se soupeřovou opevněnou lokací a zaplatíš odpovídající množství bodů, lokaci zabíráš i s opevněním.	<ul style="list-style-type: none">● Obléháním opevněné lokace klesá za kolo obléhání opevnění o 1, pakliže lokaci obléháš, pokles se provede okamžitě.● Za 1 kampaňový bod je možné snížit hodnotu opevnění obléhané lokace o 1.● Kdykoliv je možné snížit hodnotu opevnění vlastní lokace o 1

Příklad: Hráč B má lokaci opevněnou ve stupni 2 a je napaden hráčem C. Hráč C vyhraje.

- Pakliže hráč C zaplatí ihned 2 kampaňové body, hráč B musí ustoupit a hráč C získává lokaci s opevněním 2.
- Pakliže hráč C zaplatí jeden kampaňový bod, hráč B musí ustoupit a hráč C získává lokaci s opevněním 1.
- Pakliže hráč C nezaplatí žádný kampaňový bod a rozhodne se obléhat, a hráč B neustoupí, strhne se v příštím kole bitka o totéž místo, ale hodnota opevnění bude 1. Pokud hráč C dále zvítězí a rozhodne se nic neplatit, hráč B musí ustoupit a hráč C získává lokaci s opevněním 0, zaplatí-li 1 bod, získává lokaci s opevněním 1.

- Pakliže hráč C vyhraje, ale rozhodne se stáhnout se zpět, zůstává hráči B lokace s hodnotou opevnění 2.

Průzkum cesty

Za 2 body může hráč prozkoumávat libovolnou cestu, která vede z kteréhokoliv jeho území. Za každé dva body investované do průzkumu cesty klesá její obtížnost trvale pro ohoto hráče o 1 do minima 2+.

Špionáž

Pokus o špionáž stojí 2 kampaňové body. Určete, ke kterému soupeři špeha vysíláte a hodíte (veřejně) k6. Rovněž určete jednoho pomocníka, který může získávat zkušenost, který špionáž vykonává.

1) Špeh je chycen. Soupeř získává pro příští kolo 1 pohybový bod. Jeden z vašich pomocníků získávajících zkušenost (pakliže takového nemáte, pak jeden z hrdinů) příští kampaňové kolo nenastoupí do boje, protože je silně poraněn díky soupeřovým nehumánním vyslychacím metodám.

2-3) Podařilo se soupeři podstrčit jisté falešné informace, soupeř ztrácí pro příští kolo 1 kampaňový bod.

4-5) Váš špeh svedl soupeře z cesty, na konci kampaňového kola využij jeden soupeřův pohybový bod z příštího kola na pohyb libovolné jeho skupiny podle tvého výběru.

6) Váš špeh napadl a těžce zranil jednoho ze soupeřových hrdinů, sám určí kterého, tento hrdina příští kampaňové kolo nenastoupí do žádných bojů. Pomocník, který špionáž vykonával, získává okamžitě pro svou skupinu 1 bod zkušenosti. Pokud by tímto jakýkoliv gang přišel o svého posledního hrdinu, příští kolo jej vede jeden z pomocníků s nejvyšším Ld a zkušeností. Pakliže si tento po eventuální bitvě hází na postup, automaticky může hodit "chlapík má talent."

Využití cizího uzlu

Hráč může za 2 body využít zvláštních vlastností uzlu, který sousedí s uzlem, kde je jeho gang. Hráč si hodí normálně na cestu a uspěje-li, místo přesunu může normálně tento uzel využít nezávisle na jeho obsazenosti nebo majiteli. Takto může hráč využívat i vlastní obléhané uzly nebo naopak z obléhaného uzlu libovolný vlastní další uzel. Pro využití cizího uzlu je možné využít principu usilovného pochodu. Rovněž je takto možné cizím uzlem spojit dvě oddělené části svého území. Pak je ovšem potřeba házet na obtížnost cest dvakrát a to tak, aby byla spojnice plně překonána.

Na využití cizího uzlu je možné využít body uspořené na počátku kola, ale i je možné na závěr kola využít uzel „na dluh“ tedy za body z bezprostředně příštího kola.

Následky výsledků bitev

Pokud se na jednom místě sejde více než jedna nepřátelská skupina, dojde k bitvě. Bojují vždy všechny přítomné gangy, původní majitel místa je ve scénáři vždy v roli obránce, pokud tam taková role je. Pokud se jedná o bitvu více hráčů, nasazuje se obránce lokace jako poslední a to kdekoliv na herní ploše nejméně 14" od soupeřů, soupeři pak pouze 6" od kraje.

Strana, která prohrála, se musí z uzlu stáhnout. Pokud byla na začátku kola v uzlu, stahuje se na libovolný volný další uzel téhož hráče spojený s uzlem, o který se bojuje, spojnicí. Neexistuje-li takový uzel, stahuje se na geometricky nejbližší volný vlastní uzel. Volný uzel je takový uzel, který má hráč na konci kola a který neblokuje jeho skupina. Není-li žádný takový uzel, stahuje se na geometricky nejbližší neobsazený uzel, není-li již žádný takový, skupina se může stáhnout na uzel, kde je druhá hráčova skupina a hráč okamžitě ztrácí jeden pohybový bod ze zálohy tohoto kola a nemá-li zálohu, pak z kola příštího.

Skupina, která se v tomto kole na uzel přesouvala, musí se přednostně stáhnout na uzel, ze kterého přišla, pokud tento uzel již není volný, postupuje stejně jako hráč uzel brání.

Hráč musí vždy přehodit obtížnost cesty. Obtížnost cesty na uzel nespojený spojnicí je 6+. Pokud se hráči nepodaří obtížnost cesty přehodit, je skupina otřesená a v dalším kampaňovém kole se nesmí pohybovat a musí hrát akci vzpamatování se z otřesení. Otřesená skupina má vždy -1 Ld a to i v kole, kde hraje vzpamatování se z otřesení. Pakliže hraje skupina v tomtéž kole vzpamatování se a rekonstituci, má -2 k Ld.

Vítězství v kampani.

V kampani zvítězí ten, kdo bude mít na začátku i konci kampaňového kola určené množství území v držení. Vhodný poměr určete podle počtu hráčů. Zpravidla je vhodná polovina uzlů.

Zkušenosti

Za každé kampaňové kolo získá každý hrdina nebo skupina pomocníků 1 bod zkušenosti. V boji mohou získat další zkušenosti za vyřazené soupeřovy modely nebo nasbíraný chaos a podobně.

Zkušenosti za velký rozdíl v hodnocení

Jako normálně.

Vynechané bitvy

Pakliže hod na těžká zranění kteréhokoliv vašeho hrdiny vede k vynechání jedné nebo více bitev, vztahuje se tato vynechávka na příslušný počet kampaňových kol.

Smlouvy a dohody (zjednodušené koalice)

Mezi soupeři může docházet k smlouvám a dohodám. Tyto smlouvy musí být vyjádřeny dohodou obou stran a mohou libovolně upravovat pravidla o zabírání území a podobně. Smlouvy se vždy uzavírají nově pro každou nastalou situaci.

Místa příslušná uzlům

Místa příslušná uzlům můžete generovat náhodně. Pak v závislosti na počtu cest vedoucích z příslušného místa hoďte na správné z následujících tabulek.

1 cesta k6

- 1 - staré ruiny
- 2 - čarodějova věž
- 3 - důlní osada
- 4 - shromaždiště bestí
- 5 - pramen
- 6 - hlídková věž

2 cesty k6

- 1 - most
- 2 - průsmyk
- 3 - ves
- 4 - strážní stanice
- 5 - hluboký les
- 6 - hostinec u cesty

3 cesty k6

- 1 - psínek
- 2 - kaple
- 3 - ves
- 4 - křižovatka
- 5 - tržiště
- 6 - starý milník

4 a více cest k6

- 1 stáje
- 2 hostinec na rozcestí
- 3 - 4 trhová ves
- 5 - křižovatka
- 6 - vojenské ležení

Vlastnosti jednotlivých lokalit

Poznámka: Vlastnosti a interpretace jednotlivých lokalit se mohou měnit v závislosti na gangu, je-li autor konkrétní kampaně dostatečný cvok, může například pro gang bestí dát shromaždiště bestí vlastnost, jako mají pro jiné gangy vesnice, nicméně v této podobě je logika zachována zejména pro lidské gangy.

Staré ruiny

scénáře: 1-2 honba za poklady, 3-4 náhodné setkání, 5-6 zakopaný poklad
efekt území: Každé kampaňové kolo můžete házet o jednu kostku více při hledání pokladů. Pokud jste nezískali za toto kolo žádnou, získáváte jednu.

Žoldníci: starý prospektor, trpaslík lovec pokladů
maximální opevnění: 0

Čarodějova věž

scénáře: 1-2 Chyťte kaciře, 3-4 zastavte nekromanta, 5-6 boj o artefakt
efekt území: Dovoluje kupovat čarodějnou knihu i když nemáte tržiště respektive hospodu.
Žoldníci: čaroděj, kislevský ledový mág
maximální opevnění: 2

Důlní osada

scénáře: 1-2 skirmish, 3-4 osobní záležitost, 5-6 obsadte kopec
efekt území: Důlní osada je vesnicí a držení důlní osady vám dává možnost nakupovat pomocníky do vašeho gangu. Navíc jako výtěžek z dolu získáváte každé kampaňové kolo 6 zlatých.
Žoldníci: tovaryš runotepec
maximální opevnění: 2

Shromaždiště bestii

scénáře: 1-2 zničte obelisk, 3-4 svatyně chaosu, 5-6 zakopaný poklad
efekt území: Dobytí takového místa vám dává pocit síly. Máte +1 k Ld pro všechny testy.
Žoldníci: lovec bestii
maximální opevnění: 0

Pramen

scénáře: 1-2 skirmish, 3-4 ochrana oázy, 5-6 jezírko
efekt území: Dává 1 pohybový bod.
Žoldníci: hobit zloděj
maximální opevnění: 0

Hlídková věž

scénáře: 1-2 strážní věž, 3-4 hlídková věž, 5-6 krev na pastvinách
efekt území: dovoluje nakupovat vzácné zbraně
Žoldníci: silniční hlídka, tileán
maximální opevnění: 3, začíná s opevněním 1

Most

scénáře: 1-2 Most, 3-4 obrana mostu ze Stirlandu, 5-6 postavte most
efekt území: Dává 1 pohybový bod.
Žoldníci: silniční lupič
maximální opevnění: 1

Průsmyk

scénáře: 1-2 průsmyk, 3-4 Black fire pass, 5-6 prorážení
efekt území: Držení takového místa vám dává strategickou výhodu. Iniciativa vašich velitelů je o 1 větší.
Žoldníci: ogří osobní strážce, goblin lovec, goblin lamponoš
maximální opevnění: 0

Psinec

scénáře: 1-2 skirmish, 3-4 lov vlků, 5-6 krev na pastvinách
efekt území: nakupujete psy jako běžné vybavení, dostáváte zdarma jednoho psa, toho máte dokud nepřijedete o psinec nebo dokud vám ho nezabijí
Žoldníci: psod
maximální opevnění: 0

Kaple

scénáře: 1-2 ochrana expedice (kněz uniká z přepadené kaple), 3-4 Chotekův obelisk, 5-6 ukrytý poklad
efekt území: skupina, která se po ústupu ocitla v kapli je automaticky a bez postihu vzpamatována z otřesení, v kapli lze najít felčara za 15/3.
Žoldníci: lovec čarodějnic
maximální opevnění: 1

Strážní stanice

scénáře: 1-2 strážní věž, 3-4 hlídková věž, 5-6 krev na pastvinách
efekt území: dovoluje nakupovat vzácné zbraně a zbroj se vzácností o 2 menší
Žoldníci: elf hraničář, kislevská hraničářka, stín, silniční hlídka, tileán

maximální opevnění: 3, začíná s opevněním 1

Hluboký les

scénáře: 1-2 lov vlků, 3-4 osminohá komplikace, 5-6 přepadení při průzkumu
efekt území: Znalost hlubokých lesů snižuje pro tebe pohybové šance na nejmenších cestách na 4+ a při případném ústupu mimo cesty na 5+.

Žoldnéři: elf hraničář, amazončí stopařka, lidský zvěd

maximální opevnění: 0

Hostinec u cesty

scénáře: 1-2 vypalte hostinec, 3-4 obrana naleziště, 5-6 recept

efekt území: Dovoluje nakupovat libovolné žoldnéře.

maximální opevnění: 1

Hostinec na křižovatce

scénáře: 1-2 vypalte hostinec, 3-4 obrana naleziště, 5-6 recept

efekt území: Dovoluje nakupovat libovolné žoldnéře.

maximální opevnění: 1

Trhová ves

scénáře: 1-2 obchody na náměstí, 3-4 ukrytý poklad, 5-6 seberou, co není přivázané

efekt území: Dovoluje nakupovat pomocníky a vzácné předměty. Výnos d6 za kolo. V trhové vsi mohou být umístěny dvě skupiny téhož hráče bez postihu.

Žoldnéři: vrah, elfí vrah, bard

maximální opevnění: 2

Ves

scénáře: 1-2 skirmish, 3-4 osobní záležitost, 5-6 okupace

efekt území: Dovoluje nakupovat pomocníky.

Žoldnéři: lovec odměn, duelista

maximální opevnění: 2

Křižovatka

scénáře: 1-2 skirmiš, 3-4 náhodné setkání, 5-6 vyjednávání

efekt území: vlastněná křižovatka při pohybu přes vlastní křižovatku neztrácí skupina pohybový bod za křižovatku, i když si na obtížnost obojí cesty normálně hází.

Žoldnéři: potulný rytíř

maximální opevnění: 0

Tržiště

scénáře: 1-2 skirmiš, 3-4 gubbinz II, 5-6 obrana tržiště

efekt území: Dovoluje nakupovat vzácné předměty a dává d6 zlatých za kolo.

Žoldnéři: hobit kuchař, arabský kupec

maximální opevnění: 0

Starý milník

scénáře: 1-2 skirmiš, 3-4 náhodné setkání, 5-6 karavana

efekt území: Přidává jeden pohybový bod.

Žoldnéři: trolobijce, trpasličí stopař

maximální opevnění: 0

Vojenské ležení

scénáře: 1-2 obrana tábora, 3-4 krev na pastvinách, 5-6 tileánský tábor

efekt území: dovoluje najímat libovolné pomocníky i žoldáky. Ve vojenském ležení mohou být umístěny dva gangy téhož hráče.

maximální opevnění: 3, začíná s opevněním 1

Stáje

scénáře: 1-2 krev na pastvinách, 3-4 hnízdiště netopýrů, 5-6 lov vlků

efekt území: veškerá jízdní zvířata lze sehnat jako běžná s cenou o 3d6 nižší.

Žoldnéři: silniční hlídka, silniční lupič

maximální opevnění: 0

Sekvence kampaňového kola

1) spočítání pohybových bodů

2) napsání akcí

- 3) provedení akcí
- 4) odehrání vyplývajících bojů
- 5) dodatečné spotřebování zbylých bodů na dobytí nově získaných opevnění a další povolené akce

Pořadí akcí

1. nákupy, reorganizace a rekonstrukce
2. přesuny

Rekonstrukce a vzpamatování se z otřesení

Každý gang se může za jeden bod takzvaně rekonstruovat. Rekonstrukce má význam u gangu, který v minulém kole prodělal boj. Gang, který se rekonstruuje, přehodí hody na vážná zranění u všech svých členů, kteří byli v minulé bitvě zabití=odstranění z rozpisu. Tyto modely nezískávají zkušenosti za přežití bitvy, ve které byly, ale do rozpisu se vrací.

Hráč rovněž smí přehodit v rámci rekonstrukce hod na vážná zranění libovolného v minulé bitvě vyřazeného hrdiny.

Rekonstruuující se gang nesmí v tomto kampaňovém kole útočit, ani kdyby byl dostatek pohybových bodů. Je-li napaden, má pro účely route testu postih na morálku -1.

Otřesený gang musí vždy hrát v nejbližší chvíli vzpamatování se z otřesení a nesmí se v tom kole pohybovat. Otřesený gang má vždy -1 Ld a to i v kole, kde hraje vzpamatování se z otřesení. Pakliže hraje skupina v tomtéž kole vzpamatování se a rekonstrukci, má -2 k Ld.

Popis tabulky vztahů gangů v případě společné bitvy:

I – identické gangy, není mezi nimi žádný rozdíl je to tentýž gang, co byste čekali. Ale v některých verzích může být zakázáno hrát dva identické gangy a navíc může být problém ve chvíli, kdy se bojuje o trhovou ves, kde mohou být oba gangy v bitce najednou. Pro hru platí totéž, co pro gangy označené B.

B – bratři – jedná se o gangy extrémně úzce sblížené, bojovní bratři si v bitvě nijak nepřekázejí, jejich velitelé se vzájemně zastupují a propůjčují morálku zástupcům obou gangů a k route testu kteréhokoliv z gangů je možné hodit si na kteréhokoliv z obou velitelů

D – dobrá shoda – gangy si vzájemně nepřekázejí, poskytují si ochranu, testy na morálku může propůjčovat kterýkoliv z velitelů, ale route test si každý hází za sebe.

R – rozumná shoda – gangy si nepřekázejí, ale neposkytují si ani velitelskou morálku ani podporu na test osamocení v boji.

N – neochotné spojenectví – gangy si vzájemně překázejí (marchblock), každý si velí na vlastní triko. Spolubojovníci z různých gangů si neposkytují ani podporu na test osamocení v boji. Pakliže se tyto gangy ocitnou na sousedních polích, musí hráč otestovat Ld obou velitelů a pakliže alespoň jednou neuspěje, ztrácí jeden kampaňový bod, neboť se velitelé pohádali.

Z – spojenectví z nouze – přítomnost bojovníka z druhého gangu do 6 palců snižuje morálku o 1, gangy se vzájemně marchblokují, pro route testy je morálka rovněž snížena o 1 a to i když první z gangů z boje uteče. Pokud se v průběhu tahů tyto gangy ocitnou na sousedících polích, musí si oba velitelé před začátkem dalšího kola otestovat Ld, pakliže alespoň jeden z nich neuspěje, gangy se poperou, hráč ztrácí 1 pohybový bod a u každého z gangů si d3 osob dle vlastního výběru hráče musí hodit na vážná zranění, jak by bylo v bitvě vyřazeno.

X – tyto gangy nikdy nemohou být spojenci.

Typy gangů:

Říše

Říšské gangy mají mezi sebou vždy vztah B.

Marienburg, Reikland, Middenheim, Averland, Ostermarka, Nuln, Outrideři, Stirland, ...

Ostland

Ostland patří mezi říšské gangy, ale je xenofobnější. Ostlandské gangy mají vztah B.

Ostland, Parohatí lovci

Kislev

Kislev je gang velmi příbuzný říšským, ale v některých bodech se mírně liší.

Skaveni

Skavení gangy mají mezi sebou vždy vztah D.

Skaveni, klan Pestilence,...

Nemrtvé gangy

Vzájemné vztahy nemrtvých gangů zachycuje tabulka.

Nemrtví, Carsteinové, Nekrarchové, Krvaví draci, Lahmie, Strigoi, Upíří pobřeží, Ghúli smečka,...

	Klasičtí nemrtví	von Carstein	Nekrarchové	Krvaví draci	Lahmie	Strigo	Upíří pobřeží	Ghúli smečka
Klasičtí nemrtví	I	B	D	D	D	R	R	R
von Carstein	B	I	D	D	D	N	N	N
Nekrarchové	D	D	I	D	R	N	R	N
Krvaví draci	D	D	D	I	D	N	N	N
Lahmie	D	D	R	D	I	N	N	N
Strigoi	R	N	N	N	N	I	R	D
Upíří pobřeží	R	N	R	N	N	R	I	N
Ghúli smečka	R	N	N	N	N	D	N	I

Chaosové gangy

Dosud publikované chaosové gangy mají vztah D, budou-li vydané gangy dle příslušnosti k jednotlivým bohům chaosu, bude zde tabulka.

Posedlí, Karneval Chaosu, Bestie, případně Maldred, Quenellesští páni,...

Sestry Sigmarovy

Po jistém váhání jsem je napsal mimo ostatní Sigmaritské gangy.

Lovci čarodějnic

Vzájemný vztah B.

Lovci čarodějnic, Sigmarův protektorát

Fanatici

Opět psaní mimo sigmaritskou skupinu, protože jsou radikálnější.

Trpaslíci

Vztahy mezi sebou vždy B.

Trpasličí lovci pokladů, Trpasličí hraničáři, Zabíječský kult, Trpasličí gildy,...

Vznešení elfové

Asi by se slušelo mírně vyjmout tolerantnější elfy stínu, ale nechám tak. Vzájemný vztah B.

Elfové stínu, Vznešení elfové, Yvresse,...

Orkové a skřeti

Mezi sebou vztah D.

Orkové a skřeti, Černí orkové, Lesní skřeti,...

Amazonky

Jednoznačně zcela samostatná kategorie.

Strážci hrobek

Bude-li více gangů strážců, budou mít vztah B.

Ještěrci

Mezi sebou vztah vždy B.

Ještěrci, Moji ještěrci, Southlands, Xhotlská armáda odporu,...

Banditi

Asi nejvolnější a nejméně přesně definovatelná skupina sdružující veškeré psanecké a uprchlické gangy. Vzájemné vztahy vždy D. Při případných rozporech vytvořím tabulku nebo gangy oddělím.

Banditi ze Stirwoodu, Zápasníci, Quenellesští psanci, Hochlandští bandité,...

Bretonští páni

Bretonská šlechta v některé ze svých podob. Mezi sebou vztah B.

Klasičtí bretonci, Hrobretonci, Panský hon, případně Quenellesští páni

Temní elfové

Vzájemné vztahy nejspíše B.
Druchii, Kult rozkoše.

Lesní elfové

Lesňoelfi gangy dosud nikdo nehrál, ale co kdyby se nějaký použitelný vyskytl.

Šedí elfové

Speciální odrůda elfů.

Tabulka vztahu gangů

	Říše	Ostland	Kislev	Skaveni	Nemrtvé gangy	Chaosové gangy	Sestry Sigmárovny	Lovci a spol	Fanatici	Trpasličí gangy	Vznešení elfové	Orkové a skřeti	Amazonky	Strážci hrobek	Ještěrci	Banditi a spol	Bretonští páni	Temní elfové	Lesní elfové	Šedí elfové
Říše	B	D	D	X	X	X	D	D	N	D	D	X	N	Z	N	N	D	Z	N	N
Ostland	D	B	D	X	X	X	D	D	N	D	D	X	N	X	N	N	D	X	N	N
Kislev	D	D	I	X	X	X	D	D	N	D	D	X	N	Z	N	N	D	X	D	R
Skaveni	X	X	X	D	Z	R	X	X	X	X	X	D	X	N	X	N	X	N	X	X
Nemrtvé gangy	X	X	X	Z	D	N	X	X	X	X	X	N	X	X	X	N	X	N	X	X
Chaosové gangy	X	X	X	R	N	D	X	X	X	X	D	X	N	X	X	X	X	N	X	X
Sestry Sigmárovny	D	D	D	X	X	X	I	X	X	D	D	X	D	X	N	N	D	X	N	N
Lovci a spol	D	D	D	X	X	X	X	B	R	D	D	X	Z	X	Z	N	D	X	N	N
Fanatici	N	N	N	X	X	X	X	R	B	Z	Z	X	X	X	X	N	N	X	Z	Z
Trpasličí gangy	D	D	D	X	X	X	D	D	Z	B	Z	X	D	Z	N	N	D	X	Z	Z
Vznešení elfové	D	D	D	X	X	X	D	D	Z	Z	B	X	D	Z	D	N	D	X	D	R
Orkové a skřeti	X	X	X	D	N	D	X	X	X	X	X	D	Z	Z	X	N	X	Z	X	X
Amazonky	N	N	N	X	X	X	D	Z	X	D	D	Z	B	X	X	D	Z	X	N	R
Strážci hrobek	Z	X	Z	N	X	N	X	X	X	Z	Z	Z	X	B	X	N	X	N	Z	X
Ještěrci	N	N	N	X	X	X	N	Z	X	N	D	X	X	X	B	N	N	X	N	N
Banditi a spol	N	N	N	N	N	X	N	N	N	N	N	N	D	N	N	D	N	N	N	R
Bretonští páni	D	D	D	X	X	X	D	D	N	D	D	X	Z	X	N	N	B	X	D	R
Temní elfové	Z	X	X	N	N	N	X	X	X	X	X	Z	X	N	X	N	X	B	X	X
Lesní elfové	N	N	D	X	X	X	N	N	Z	Z	D	X	N	Z	N	N	D	X	B	R
Šedí elfové	N	N	R	X	X	X	N	N	Z	Z	R	X	R	X	N	R	R	X	R	B

Soupis scénářů neuvedených jinde

Veškeré další scénáře jsou uvedené na Valdoře v přehledu scénářů. Vždy se hraje nejvyšší verze příslušného scénáře. Pakliže scénář není uveden na Valdoře, je někde chyba.

postavte most

Místo, abyste se probíjeli přes již postavený most, můžete si postavit most vlastní.

speciální vybavení: tyče představující klády

terén: přes území protéká řeka, řeka by měla tvořit nejméně jednu zátočinu, území je hustě porostlé lesem.

začátek hry: 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. Hodíte kostkou, který gang bude začínat.

konec hry: ve chvíli, kdy jeden z gangů nezvládne test na útěk, hra končí.

zvláštní 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. Stavba mostu - Pokud model stojí dvě kola na jednom místě v lese, získá jednu kládu. (Modelům se sekerou 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. Když se dostanou s mostem na břeh, mohou se pokusit přehodit most přes bystřinu. Hod' k6, na 2-6 uspěli, na 1 byl most pokusem zničen a je třeba postavit nový. Mostů může každý gang postavit i více.

zkušenosti: jako normálně

odměny: jako normálně