

## Uzlovka – doplněk pro prostředí Khemri 2.0.0

### Nové lokace a změna pravidel pro standartní lokace

#### Trhová ves

Žoldněři: navíc ještě crimashin a světec

#### Karavanseraj

scénáře: 1-2 karavana, 3-4 recept, 5-6 útok na hospodu

efekt území: vlastník karavanseraje zde najmout právě jednoho libovolného žoldněře, karavanseraj navíc dovoluje zařazení tohoto žoldněře jako pomocníka do tvého gangu, tomuto žoldněři je třeba platit o 15 zlatých méně (s minimem 0), ale bere ti místo jednoho člena gangu, když o karavanseraj přijdete, stává se opět standardním žoldněřem

základní opevnění 0, maximální opevnění 1

#### Hrobka

scénáře: 1-2 průzkum hrobky, 3-4 seberou, co není přivázané v hrobce, 5-6 ochrana expedice

efekt území: vlastník hrobky získává +1 poklad každé kolo

Žoldněři: věčný válečník, neúnavný pátrač

základní opevnění: 1, maximální opevnění 1

#### Tábor nomádů

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

efekt území: v táboře nomádů je možné najmout až tři pomocníky za kolo, koně a psy jako běžné. To se netýká válečných oří ani arabských koní. Ty je zde možné také sehnat, ale s běžnou vzácností.

Žoldněři: nomádský stopař, otrokář

základní opevnění: 0, maximální opevnění 1

#### otrávený pramen

*Mocné Nagashovo kouzlo nezabilo jen lidi, ale zničilo celou zemi, voda v pramenech a studních je otrávená, řeky tečou mrtvé a jen vzácně lze najít nezkažený zdroj vody.*

scénáře: 1-2 skirmish, 3-4 jezirko, 5-6 náhodné setkání

efekt území: dovoluje ti každé kolo sebrat jednomu určenému soupeři jeden kampaňový bod z příštího kola

Žoldněři: krotitel hadů

#### studna

*Jedna z tolik vzácných studní, kde je voda nezkažená a dává život místo smrti.*

scénáře: 1-2 obrana oázy, 3-4 skirmish, 5-6 vyjednávání

efekt území: dává jeden kampaňový bod za kolo

Žoldněři: vykradač hrobů

#### vádí

*vyschlé údolí, kde jen v případě tolik vzácného deště teče voda*

scénáře: 1-2 black fire pass (změněná tabulka příchoďů) 3-4 písečná bouře 5-6 průsmyk

efekt území: výhodná pozice dává vašim velitelům vědomí převahy a tím i +1 k Ld

Žoldněři: arabský zloděj

základní opevnění 1, maximální opevnění 1, opevnění nelze snížit

### Nová pravidla

voda - voda je v Khemri vzácnou surovinou, je třeba ovládat alespoň nějaký vodní zdroj. Pakliže někdo neovládá žádný vodní zdroj, jsou pro něj obtížnosti cest o 1 vyšší. Vodní zdroj předpokládáme v uzlech typu pramen, studna, vesnice, trhová vesnice, důlní ves, hospoda, karavanseraj, tábor nomádů, vojenský tábor

### Průzkumné hody

11 - Obelisk ztraceného božstva. Na vrcholu sloupu stojícího v poušti je drahokam, jeden z vašich hrdinů, který nebyl vyřazen v boji, se jej může pokusit získat. Musí vyšplhat nahoru na obelisk a sešplhat s drahokamem dolů. Je tedy třeba dvakrát testovat iniciativu, pokud neuspěje při prvním testu, nevyleze, pokud neuspěje při druhém, spadne ze 4 palců. Hrdina se schopností horolezec získá poklad automaticky. Drahokam představuje +1 poklad pro váš gang.

22 - Ztracená truhlička - Nalezli jste truhličku kteréhosi kupce ztracenou v poušti. V truhličce zbývá d6 zlatých a pokud padlo 1, tak navíc i amulet štěstí.

33 - Rozedraná kostra - Nalezli jste zbytky jednoho z členů některé z dávno minulých výprav. Hod' d6, abys zjistil, co má u sebe:

- 1,2 d6 zlatých
- 3 kyj
- 4 kopí
- 5 meč
- 6 lehké brnění

44 - Tančící Derviš - Tento muž se odebral do pouště z nějakého divného mystického důvodu a je zjevně téměř šílený.

Většina gangů muže vyslechne a z jeho blábolení vyvodí dost, aby byly schopní lépe hledat poklady. Při příštím hledání hod'te o kostku více a pak jednu vyřad'te.

Nemrtví a vládci hrobek jej zabijí a přidají si do gangu jednu zombii nebo kostlivce, pokud ještě mohou.

Skavení, gangy Chaosu nebo zelenokožci obětují muže svým temným bohům a získají +1 zkušenost pro velitele.

Amazonky a Ještěrky mohou muže rovněž obětovat, ale taktéž jej mohou vyslechnout.

Rovněž lovci Čarodějnic a další Sigmaritské gangy mohou muže odhalit jako nečistého čaroděje a zabít jej ve jménu Sigmara za 1 zk pro velitele.

55 - Mrtvý velbloud - V sedlových brašnách velblouda, který zde zahynul, se mohlo něco zachovat, hod' d6

- 1,2 mapa Nehekhary
- 3,4 prsten v ceně 2d6 zlatých
- 5,6 zdobený meč a dýka.

66 - Mosazný náramek - V písku v poušti jste našli ztracený mosazný náramek. Prodáte jej za d6 zlatých.

111 - Jezírko - v jezírku můžete najít d3 pokladů - každý váš hrdina nevyřazený v bitvě se může jednou pokusit o jejich vylovení, hodí test na iniciativu, pokud jej hodil úspěšně, vylovil 1 poklad. Pokud neuspěl, musí hodit test na odolnost a neuspěje-li v něm, nemůže nastoupit do další bitvy. Hledat může jít každý nevyřazený z hrdinů, dokud nevylovíte všechny poklady nebo to nevyzkouší všichni hrdinové.

222- Starý tábor - na opuštěném tábořišti naleznete věci za 2d6 zlatých

333- Otrokář - narazíte na malou část otrokářské výpravy. Výpravu přepadnete a otroky osvobodíte. Alespoň pokud jste dobří. Pak si zdarma přidejte do jedné skupinky pomocníků jednoho pomocníka se stejně body zkušenosti jako ostatní členové, pokud si můžete dovolit koupit mu stejné vybavení. Gangy chaosu (bestie, posedlí, skaveni, ...), temní elfové a zelenokožci otroky obětují a získají tím d6 zkušeností k rozdělení mezi hrdiny. Nemrtvé gangy získají jednoho kostlivce nebo zombii podle toho, co používají. Všechny gangy naleznou u otrokářů 2d6 zlatých.

444-Stan - v rozedraném a opuštěném stanu není nikdo, je tu však možné něco najít. Hod' d6.

- 1 palice
- 2 d6 + 3 zlatých
- 3 meč
- 4 amulet štěstí
- 5 vrhací nože
- 6 lehké brnění

555- ztracený pocestný - Nalezli jste jednoho žoldněře, ztraceného v poušti, přidá se k vám pro příští bitvu zdarma. Dále mu však musíte platit.

666- vzácné bylinky - Tyto vzácné byliny zlepšují paměť a pozornost. Nalezli jste d3 dávek, tyto musíte ihned rozdělit mezi vaše hrdiny. Na osoby imunní na jed byliny nepůsobí. Každá dávka dá hrdinovi 1 bod zkušenosti.

1111- ukazatel cesty - v příští bitvě si můžete zvolit scénář

2222- utajené skladiště - Ve vyloupeném táboře jste našli utajené skladiště, hod'te si, co obsahuje:

- 1-2 D3 štítů
- 3 D3 přileb
- 4 D3 lehkých brnění
- 5 D3 těžkých brnění
- 6 ithilmarové brnění

3333- Oblíbená karavana - Nalezli jste karavanu, kterou právě přepadli pouštní lupiči, příchod vašeho gangu zažene lupiče na útek. Vůdce karavany s vámi bude ochotně obchodovat, za vaši pomoc jsou

ceny předmětů poloviční (spočtete všechny ceny a výsledek vydělte dvěma).

4444- Ztracený poklad - gang získává dvě cennosti

5555- Vádí – Před vámi leží koryto vyschlé řeky, které se naplní jen v čase deště, v korytě jste našli zlaté nuggety za 4d6 zlatých.

6666- Hrobka - Dobré gangy a strážci hrobek hrobku zapečetí a získají d6 zkušenosti k rozdělení mezi hrdiny. Zlé gangy hrobku vyloupí a získají d6\*10 zlatých. Neutrální gangy si mohou vybrat.

11111 - pokladnice - Mezi zbytky truhel naleznete šperky a drahokamy za d6\*10 zlatých a na 5+ artefakt.

22222 - hadí jáma - kdysi tato jáma sloužila jako popraviště, dnes je již opuštěná, mezi kostrami naleznete:

váček s 2d6 zlatých	automaticky
soubojovou pistolí	5+
meč	4+
d3 cenností	4+

33333 - balvanová past - vzácnou sošku hlídá padající balvan, jeden z vašich hrdinů se může pokusit ji sebrat. Hrdina pak musí na 2d6 hodit nejvýše tolik, kolik je jeho vzdálenost pro běh (včetně případné dovednosti sprint). Pokud neuspěje, zahyne a je odstraněn z rozpisu gangu. Pokud uspěje, získá 50 gc a 1 bod zkušenosti.

44444 - bludiště - až tři vaše modely se mohou pokusit bludiště využít. Hoď d6, na 1 se v bludišti ztratili a do příští bitvy nenastoupí, jinak mohou být nasazeni podle pravidel pro dovednost proniknutí.

55555 - pobořený chrám - Chrám hlídá mohutný hlídací pes. Otestujte morálku velitele na 2d6. Pokud uspějete, pes se k vám přidá. Jinak, pokud chcete získat chrámové poklady, musíte psa zabít, posílejte proti němu po jednom své hrdiny, dokud jej nezvládnete vyřadit z boje. Naleznete d3 pokladů.

66666 - tajné dveře - Nalezli jste tajné dveře a poznali jste způsob ukrývání pokladů používaný dávnými obyvateli Khemri. Odteď můžete při hodu na průzkum vždy přehodit jednu kostku. Další nalezené tajné dveře tuto výhodu nezmění.

111111 - královská hrobka - Můžete poslat jednoho z vašich hrdinů hrobku prohledat. Hoďte d6. Na 1 byl chycen strážemi hrobky a jeho život je ukončen. Jinak nalezne d6+1 cenností a na 4+ artefakt.

222222 - zasypané sklepení - sklepení může obsahovat spoustu pokladů - jeden z vašich hrdinů tam může sestoupit a podávat vám předměty.

5*5d6 zlatých	automaticky
d3 mečů	4+
d3 pokladů	4+
králičí pacička	5+
amulet štěstí	5+
kniha kouzel	6+
těžké brnění	5+
d3 drahokamů po 10zl	4+
relikvie	5+

Poté musí ten, kdo hledal, otestovat iniciativu, pokud neuspěje, byl při pokusu o vylezení ven zasypan sesunutým pískem a je mrtev. Odstraňte jej z gangu.

333333 - pobitý gang - Zbytky vašich předchůdců zpola zasypané pískem svědčí o pomíjivosti žití. Dobrý gang ostatky pohřbí a získá d6 zkušeností k rozdělení mezi hrdiny. Strážci hrobek získají jednoho kostlivce s vybavením do libovolné skupiny zdarma, při hodech na vybavení házejí, jako by pohřbívali.

Všichni pak seberou, co zbylo.

3d6*5zl	automaticky
d3 lehkých brnění	4+ jen ti, co ostatky nepohřbívali
těžké brnění	5+ jen ti, co ostatky nepohřbívali
d6 dýk	automaticky, jen ti, co ostatky nepohřbívali
d3 halaparten	5+
d3 mečů	3+ jen ti, co ostatky nepohřbívali
d3 štítů	2+ jen ti, co nepohřbívali
d3 pušek	5+
d3 přileb	2+ jen ti, co nepohřbívali
d6 pistolí	4+

444444 - mystik - Nalezli jste muže bloudícího pouští a odhodlali jste se mu pomoci. On vaši pomoc ve skutečnosti nepotřeboval, ale vaše snaha mu imponuje a rozhodl se vstoupit do vašich služeb.

Muž je Mystik z gangu arabských lupičů. Přidává se k vám; pokud nemáte dosud šest hrdinů, stává se hrdinou, jinak se stává "čekatelem". Neposkytuje kostku na průzkum, ale postupuje, získává zkušenosti

a na těžká zranění si hází jako hrdina. Pokud by se uvolnilo hrdinské místo, automaticky se stává hrdinou. Mystik zvedá maximální počet členů gangu o 1 (o sebe). U gangu arabských lupičů pro něj neplatí omezení na počet Mystiků, od této chvíle může mít gang mystiky dva. Mystik začíná s osmi body zkušenosti.

Mystik se přidá ke každému gangu. Jeho moudrost imponuje i Amazonkám a jeho síla vůle mu dovládá odolat Nurglovým nálezům u Karnevalu Chaosu.

55555 - artefakt - nalézáte jeden z prastarých magických artefaktů.

66666 - Kouzelné lano - našli jste lano a flétnu. Pokud hrajete na flétnu, lano vás vynese až do výšky 12" aniž by bylo třeba testovat iniciativu.

## Artefakty

V poušti lze najít mocné předměty z dávných dob. Pokud ti při prohledávání nebo volbě scénáře padne, že jsi našel artefakt, hod' k6 a urči předmět. Předmět musí dostat jeden z tvých hrdinů. Pokud je tento hrdina bitvě vyřazen a tvoje strana prohrála, získává artefakt soupeř.

### 1) Hatutehroeva zdobená zbroj

Tato zbroj dává hod na záchranu 5+ ale nezpomaluje nositele, ani kdyby byla nošena spolu se štítem, navíc dává speciální nemodifikovatelný hod na záchranu 6+ proti všem zraněním.

### 2) Neferaspin jadeitový luk

Luk zvedá BS nositele o 1 a rovněž přidává 1 pro hod na vyřazení.

### 3) Rašeterepův krevelový amulet

Dává nositeli schopnost regenerace jako troll z O&G.

### 4) Menejsakešův meč pravdy

Zvedá WS nositele o 1 a sílu o 1.

### 5) Kalstetin pás ochrany

Při hodu na vážná zranění házej dvakrát a vyber si.

### 6) Thutfejův hrotitý pěstní štít

Tato podivná zbraň je nejvíce podobná pěstnímu štítu. I necvičený bojovník však svede tento štít využít též k útoku. Předmět je zároveň štítem, pěstním štítem a dýkou.

## Nové předměty

Následující předměty je možné získat výhradně v Khemri a pouštích Arábie.

Předměty vychází z různých materiálů pro Khemrijské prostředí, zejména z táborového Khemri a Reliktů Křížových výprav. Pakliže jsem některý předmět z těchto doplňků nepoužil, optejte se a já ho doplním nebo vysvětlím.

### mapa Nehekhary

Předmět funguje jako mapa Mordheimu.

### tufenk

15 zlatých, vzácný 10

Tufenk vypadá jako foukačka a metá alchymistický oheň do vzdálenosti osmi stop.

**dosah:** 8"

**síla:** 2

**speciální schopnosti:** Může střílet každé kolo, způsobuje zranění ohněm

*Oheň* - pokud hodíš na zásah 6 je protivník na 4+ zapálen. Musí hodit každou zotavovací fázi d6 a na 4+ oheň uhasí, jinak ihned dostanou zásah silou 4 a mohou se pouze pohybovat. Spřátelené modely v dotyku podstavců mohou pomoci s hašením a na 4+ uspějí. Proti suchým cílům, jako je kupříkladu mumie, má zbraň sílu 4 a na 2+ začne mumie hořet.

### magická fontána

10 zlatých, vzácná 7

Tento častý výtvar elementární magie může být použit jednou po každé bitvě. Gang vybavený magickou fontánou nepotřebuje jiný zdroj vody. Po každém kole, kdy je fontána využívána, hod' d6 a na 6 je magie fontány vyčerpána a předmět se stává bezcenným.

### otrok

5+d6 zlatých, vzácná 6

Otroky je možné kupovat podobně jako v klasickém Mordheimu zvířata, otroci jsou majetkem svého

pána a zemře-li pán, ztratí se i jeho otroci. Otroci koupení zároveň mohou vytvořit společnou pomocnickou skupinu. Otroci získávají zkušenost a mohou v lidských gancích i postoupit na hrdinu, nemůže se, však nikdy stát velitelem, neurčí-li pravidla gangu jinak. Otrok postoupený na hrdinu ztrácí speciální otrocké vlastnosti. Otrok tak přestává být majetkem, ale stává se regulárním členem gangu. Otroky je možné podle běžných pravidel dokupovat do skupin. Sigmaritské, vznešenoelfi ani trpasličí gangy nikdy otroka nekoupí.

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

Zbraně a zbroj: Otroci mohou dostat jakékoli zbraně a zbroj ze seznamu svého gangu s cenou nejvýše 5 zlatých za kus.

Nechci tu být: Otroci nejsou s gangem dobrovolně. Často se pokusí o útěk, při hoďu na vážná zranění jsou vyřazeni na 1-3 místo 1-2.

Vzpurní: O otrocích se někdy mluví jako o líných a neposlušných. Jejich vlastníci si neuvědomují, že nucená služba nenabízí mnoho motivace k lepší práci. Vzpurnost otroků se z herního hlediska projeví stejně jako stupidita.

### **Meč z damascénské oceli**

15+2d6 zlatých, vzácná 9

Pokud při úspěšném parírování hodí držitel meče 5+, je běžná zbraň soupeře, která tím byla zastavena, parírováním zničena.

### **Kávová zrna**

15+2d6, vzácná 8

Cena odpovídá dostatku kávy pro celý gang na jednu bitvu. Banda, která popila kávu, může přehodit veškeré testy na iniciativu až do začátku příští bitvy, to jest i testy vyžadované při případném prohledávání po bitvě. Modely imunní na jed jsou imunní i vůči účinkům kávy. Zvířata rovněž kávu nepijí.

### **Karabáč (Scourge)**

15 zlatých, běžná

Počítá se jako tupá ruční zbraň, která nemůže být parírována. Pokud cíl útoku nemá brnění je zásah touto zbraní velmi bolestivý, počítej, jako by byl zásah veden se silou +1, brnění však většinu síly zbraně hladce zadrží – je-li cíl v brnění má útok sílu -1.

## **Stručný popis scénářů**

Zde je stručný popis scénářů odlišných od standardních vytvořených za účelem Khemrijské uzlovky.

### **black fire pass**

1-2 sesuv kamení

3-4 písečná bouře, veškerá střelba má dosah poloviční

5 pouštní škorpioní - objeví se k6 škorpionů

6 písečné zmije - objeví se k3+1 hadů jako plazi z gangu ještěrců

### **písečná bouře**

jako skirmish, ale dosah pro střelbu je poloviční, z černoprachových zbraní lze vystřelit jen jednou, nelze je znovu nabít, lze se skrýt po celém území a střelba má vždy -1 na zásah.

### **průzkum hrobky**

ve středu hracího stolu je území hrobky, je možné využít hrobkové moduly. Do středu stolu se umístí jeden modul s alespoň třemi oddělenými místnostmi, jakkoliv model vstoupí do místnosti, objeví se zde d3 škorpionů a poklad. S pokladem zacházejte jako s chaotickým žetonem. Nehází se rout testy, ale od počátku šestého kola se hází před tahem, ale po případném testu na útěk z boje, každého hráče k6 a padne-li 6, hra končí. Je možné utéct dobrovolně. Vítězí ten, kdo neutekl nebo ten, kdo má na konci více pokladů. Získaný poklad je jako chaotický žeton, kdo má u sebe poklad na konci scénáře, získává 1 bod zkušenosti.

Popis tabulky vztahů gangů v případě společné bitvy:

*Protože Khemri je prostředí specifické, upravím tabulku vztahů gangů na toto konkrétní prostředí.*

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 nepřekážejí, 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 nepřekážejí, poskytují si ochranu, testy na morálku může propůjčovat kterýkoliv z velitelů, ale route test si každý hází za sebe.

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

N – neochotné spojenectví – gangy si vzájemně překážejí (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 + Ostland + Kislev

Říšské gangy mají mezi sebou vždy vztah B.

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

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

Ostland, Parohatí lovci

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, Ghúli smečka,...

	Klasičtí nemrtví	von Carstein	Nekrarchové	Krvaví draci	Lahmie	Strigoi	Ghúli smečka
Klasičtí nemrtví	I	B	D	D	D	R	R
von Carstein	B	I	D	D	D	N	N
Nekrarchové	D	D	I	D	R	N	N
Krvaví draci	D	D	D	I	D	N	N
Lahmie	D	D	R	D	I	N	N
Strigoi	R	N	N	N	N	I	D
Ghúli smečka	R	N	N	N	N	D	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,...

### Strážci hrobek

Mezi sebou vztah B.

### Ještěrci

Mezi sebou vztah vždy B.

Ještěrci, Moji ještěrci, Southlands, Xhotlská armáda odporu, další z 1000+1

### 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.

### Arabští nomádi

Mají mezi sebou vztah D.

Arabské kmeny, arabští vylupovači hrobek

### Otrokáři

Bude-li více otrokářských gangů, pak vztah D.

Arabští otrokáři

### Arabští Zloději

Speciální skupina částečně patřící k Banditům, z důvodu domorodosti oddělena.

### Tabulka vztahu gangů

	Říše	Skaveni	Nemrtvé gangy	Chaosové gangy	Sestry Sigmarovy	Lovci a spol	Fanatici	Trpasličí gangy	Vznešení elfové	Orkové a skřeti	Strážci hrobek	Ještěrci	Banditi a spol	Bretonští páni	Temní elfové	Arabští nomádi	Otrokáři	Arabští zloději
Říše	B	X	X	X	D	D	N	D	D	X	Z	N	N	D	Z	D	N	N
Skaveni	X	D	Z	R	X	X	X	X	X	D	N	X	N	X	N	N	R	R
Nemrtvé gangy	X	Z	D	N	X	X	X	X	X	N	X	X	N	X	N	X	R	D
Chaosové gangy	X	R	N	D	X	X	X	X	X	D	N	X	X	X	N	N	D	R
Sestry Sigmarovy	D	X	X	X	I	X	X	D	D	X	X	N	N	D	X	N	X	X
Lovci a spol	D	X	X	X	X	B	R	D	D	X	X	Z	N	D	X	N	X	X
Fanatici	N	X	X	X	X	R	B	Z	Z	X	X	X	N	N	X	X	X	X
Trpasličí gangy	D	X	X	X	D	D	Z	B	Z	X	Z	N	N	D	X	D	X	X
Vznešení elfové	D	X	X	X	D	D	Z	Z	B	X	Z	D	N	D	X	D	X	Z
Orkové a skřeti	X	D	N	D	X	X	X	X	X	D	Z	X	N	X	Z	X	D	N
Strážci hrobek	Z	N	X	N	X	X	X	Z	Z	Z	B	X	N	X	N	X	N	N
Ještěrci	N	X	X	X	N	Z	X	N	D	X	X	B	N	N	X	N	X	X
Banditi a spol	N	N	N	X	N	N	N	N	N	N	N	N	D	N	N	N	D	D
Bretonští páni	D	X	X	X	D	D	N	D	D	X	X	N	N	B	X	Z	X	X
Temní elfové	Z	N	N	N	X	X	X	X	X	Z	N	X	N	X	B	N	D	R

Arabští nomádi	D	N	X	N	N	N	X	D	D	Z	X	N	N	Z	N	D	R	N
Otrokáři	N	R	R	D	X	X	X	X	X	D	N	X	D	X	D	R	D	D
Arabští zloději	N	R	D	R	X	X	X	X	Z	N	N	X	D	X	R	N	D	B

## **Zvláštní pravidla pro rok 2009**

*Tato sekce obsahuje úpravy pravidel aplikované pouze pro rok 2009 s individuální variací této kampaně. Sekce bude definitivně dokončena až po oznámení konkrétních gangů – týmů, které do uzlovky 2009 nastoupí.*

### **Zvláštní lokace v uzlovce 2009**

#### **Město Ašmír**

scénáře: 1-2 obchody na náměstí, 3-4 šarvátka, 5-6 okupace

efekt území: město Ašmír je trhovává ves, jelikož je to však nejdůležitější osada v kraji, její vlastník získává +4 body do celkového vyhodnocení. Do města Ašmír se není možné nasadit při úvodním nasazování.

základní opevnění 2, maximální opevnění 3, opevnění nikdy nemůže klesnout pod 1

#### **Finální scénář**

Po skončení uzlové kampaně se odehraje multibitva. Scénář této bitvy je určen nejlépe dohodou hráčů z nabízených multi scénářů. Do kampaně nastupuje jeden z gangů každého kráče dle jeho individuálního výběru. Gang postoupí po posledním kole kampaně normálně, prosím hráče, aby se v rámci svého vědomí a svědomí pokud možno vyvarovali „syndromu poslední bitvy“ a taktického sestavování gangu právě pro tuto poslední bitvu například nadměrným nájmem žoldněřů. Při bitvě samé už tento syndrom, tolik nevádí. Případné dlouhodobě nemocné modely jsou vyléčeny, neplatí nehgativní efekty ořesení nebo rekonstituce (ano, tím pádem se každému po poslední řádné bitvě rekonstituce vyplatí).

### **Vyhodnocení uzlovky 2009**

Dosud nikdy jsme se nezabývali vyhodnocením výsledků uzlovky, pro letošek jsem se odhodlal dát podrobnější pravidla k tomu, kdo vlastně vyhrál.

#### **Vítězné body**

Každý hráč po skončení kampaně si spočte vítězné body:

- 1 bod za každý uzel
- 2 body za každou trhovou ves nebo vojenský tábor
- 4 body za držení města Ašmír
- 4 body za výhru ve finálním scénáři

Vítěz má nejvíce vítězných bodů. Držitel města Ašmír, není-li shodný s vítězem, je automaticky považován za druhého i kdyby tomu body neodpovídaly.