

# Mordheimová pravidla brněnského klubu

## Errata & FAQ v. 1.2

### Errata:

Str. 19

Modlitba *Ruka zahojení*

Modlitbu je možné seslat v boji i do boje zblízka. Jeden model do 2 palců od sesílajícího získává zpět **jeden** bod Zranění (W), který ztratil v potyčce.

Str. 28

**Speciální vybavení gangů**

**Předměty z tabulky speciální výbavy gangu můžete nakoupit i při jeho sestavování. Nemusíte brát ohled na vzácnost předmětu a jako cenu použijte základní částku bez nutnosti případného dohazování ceny kostkou.**

Str. 39

Mutace *Duše démona*.

**Mutace navíc dává ochranný hod 6+ před zásahem střelbou, který je kumulativní se schopností *úhyb*.**

Str. 45

Kladivo na čarodějnice

Cena: **30+2D6 zlatých**

Str. 49

Schopnost *Sigmarova ochrana*.

**Schopnost navíc dává ochranný hod 6+ před zásahem střelbou, který je kumulativní se schopností *úhyb*.**

Str. 52

Knih mrtvých

Cena: **75+3x25 zlatých**

**Upír, vlastník této knihy se může učit Nekromantskou magii.**

Str. 54

Ghúlové – Speciální pravidla

**Hrdinové:** Ghúl, ze kterého se stane hrdina, **nemůže používat zvláštní výbavu – jedinou výjimkou je talisman štěstí a králičí pacička, které jim na krk pověsí jejich upír. Ghúlové si také nikdy nemohou vybírat z akademických schopností.**

Str. 55

Eshinký kouzelník začíná s **6** body zkušeností

Černí skaveni začínají se **14** body zkušeností

Str. 58

Obří krysy – Speciální pravidla

**Město plné krys: Počet obřích krys v jedné skupině pomocníků není omezen.**

Str. 58

Potkaní Ogr

Cena **195 zlatých, T4**

Str. 76

*Medvědí sevření*

Pokud je výsledek protivníka vyšší **nebo stejný**, pak se nepřátelskému modelu podařilo sevření vyhnout a zraněn není.

Str. 86

Zápasníci - Speciální pravidla

**Osvobodte otroky!** V aréně se zajatec utká proti jednomu hrdinovi z gangu zápasníků vybraného jeho hráčem. **Pokud zvítězí zápasník, gang získá veškeré vybavení zajatce a obecenstvo zvednutím palce rozhodne o osudu poraženého. Hod'te D6. Na výsledek 1 si diváci vyžádali**

**zajatcovu smrt a hrdina je zabit. V opačném případě je zajatý hrdina v hadrech vyhozen na okraji Hrdlořezova útulku a může se poté vrátit ke svému gangu. Pokud počet zkušeností vítězného zápasníka nebyl vyšší o více jak 9, než počet zkušeností zajatce, získává zápasník +2 zkušenosti navíc. Gang zápasníků utrží za vstupné na zápas 4D6 zlatáků. Pokud prohraje zápasník, musí si hodit na tabulku vážných zranění (výsledky 61 a 65 počítejte jako úplně uzdravení). Zajatec si vybojoval svobodu a získá +2 body zkušeností navíc.**

Str. 96

Scénář Překvapivý útok

**Na začátku svého druhého kola se objeví zbytek gangu obránce na náhodně vybraném okraji stolu, což představuje návrat části gangu z výpravy do nedalekého okolí po té, co zaslechli zvuky potyčky. Posily přicházejí ze stejné strany a mohou již v tomto kole napadnout.**

Str. 101

Schopnost *Mistr parírování*

Mistr parírování. Mistr parírování může **zbraní** umožňující parírování, nebo **pěstním štítem** parírovat až dva útoky v jednom kole boje a zároveň nemá postih na parírování vedlejší rukou.

Str. 111

Schopnost *Odolný na magii*:

Odolný na magii (fey). Kouzlo nepřátelské magie na elfa nebude mít efekt na 2+. **Schopnost navíc dává ochranný hod 6+ před zásahem střelbou, který je kumulativní se schopností *úhyb*.**

Str. 117

Johan zvaný Dýka

Schopnosti: Johan má schopnosti *úhyb*, *horolezec*, *pořádný švih*, *vrhač nožů*, *akrobat*, *mistr parírování*, *mistr dvou zbraní*. **Johan umí kombinovat *pořádný švih* s *vrhačem nožů*.**

Str. 118

Nicodemus, prokletý poutník

Schopnosti: Nicodemus má schopnosti *čáry*, *magické nadání* a *hrůzu nahánějící*, **mistr parírování.**

Str. 118

Veskit, vrchní popravčí klanu Eshin

Vybavení: Veskit je vybaven bojovnými spáry (útok navíc je již zahrnut v jeho profilu) a **párem potkaních pistolí, které jsou ve spárech zabudovány. Proto je může používat dohromady.**

Str. 127

Louč

S loučí je možno provést jeden (a pouze jeden) útok v boji zblízka, **kteřý se počítá stejně jako útok palicí. Protivník, který je loučí zasažen si v tomto kole boje počítá postih -1 na zásah.**

Str. 129-130

Plameny v ulicích - přepracováno

## FAQ:

Str. 39

Q: *V jakém pořadí se řeší útoky v případě, že model nesoucí zbraň, která v prvním kole boje útočí vždy první (kopí, bič) napadá, nebo je napaden mutantem s mutací ostny.*

A: Nejprve jsou provedeny ty útoky, které zasahují vždy jako první bez ohledu na to, kdo napadal (např. prásknutí bičem, bojovník s kopím), následně se vyhodnotí zásahy ostnů a pak všechny zbylé útoky.

Str. 100

Q: *Pokud mi při hodu na postup pomocníka padne podruhé vlastnost již zvýšená, je možné si vybrat. Může být výběrem zvýšená i vlastnost, která se u pomocníku jinak zvednout nedá např. Zranění (W)?*

A: Ne. Je možné zvedat jen ty vlastnosti, které se dají zvedat v rámci běžného postupu.

Str. 102

Q: *Může hrdina se schopností smlouvání zlevnit i předměty, které nekupuje on sám?*

A: Ne. Může zlevnit pouze předmět, který kupuje on. V praxi to tedy znamená, že při nákupu vzácných předmětů může zlevnit pouze ten, který se vydal hledat. U běžných předmětů nehraje roli, který hrdina jaké kupuje, může tedy zlevnit jakýkoliv jeden běžný předmět.

Str. 103

Q: *Je možné schopností útok štítem protivníka zranit?*

A: Ne, útok štítem pouze zasahuje a v případě úspěchu znemožní protivníkovi útočit. V hodu na zranění se však již nepokračuje.