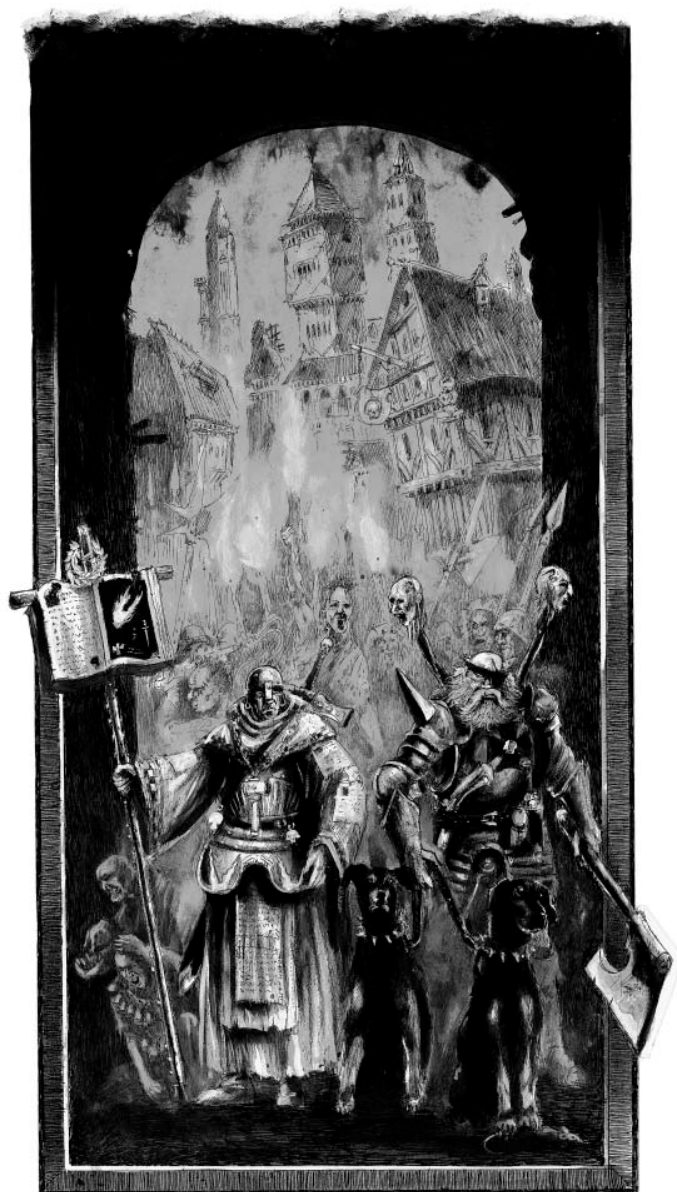


Mordheimová kampaň



Klub u Vyčpaného Pásovice
Brno

Obsah

Úvod	3
Kampaňové kolo a jeho fáze	4
Akce	4
Pobitevní mechanismy	5
Setkání gangů	5
Zvláštní vlastnosti gangů	5
Potyčky více gangů	6
Tábory	8
Velké tábory	8
Vlastní tábory	8
Ubytování	9
Místa v táborech	10
Náhodné události v táborech	13
Karma	15
Scénáře	16
Obecná pravidla	16
Tabulka výběru scénářů	17
Výběr speciálních scénářů lokací	18
Čarodějův příbytek	19
Dole v dole	20
Havraní kasárna	21
Heroldův meč	22
Jezírko	23
Kacíři budou očištěni!	24
Kryší klání	25
Křik padlé víly	26
Lov na příšeru	27
Lov na zplozence	29
Lov začíná	30
Lovci odměn	30
Moždíř	31
Nápis na zdi	32
Nevzbud'te obra!	33
Noc bezhlavého rytíře	35
Noc na hřbitově	36
Osobní strážce	37
Procházka v zahradách	38
Přepadení!	38
Tržiště	39
Únos!	40
Upalte čarodějnice!	41
Velká knihovna	42
Západní brána	43
Ztracený princ	44
Ztracený předmět	45
Nehráčské gangy a postavy	46
Podivné události	47
Kampaň a její obsah - Poslání	50
Kampaňový list	57
Rabování	59
Mapa	60

Úvod

Mapová kampaň je rozšíření klasické mordheimové kampaně, která dodává hře další rovinu. Nejde pouze o sousledný řetěz bitev mezi gangy (což je pochopitelně stále nejpodstatnější část hry), ale jde o souboje, které jsou umístěny do pojmenovaných a nechvalně proslulých čtvrtí Mordheimu, nebo do konkrétních událostí v ději kampaně. Rozhodujete, do které čtvrti města se váš gang vydá hledat nové poklady, nebo ve kterém žoldáckém táboře v okolí Mordheimu se ubytuje.

Základní rozdíl mezi klasickou kampaní a tímto mapovým systémem je ten, že zde se všechny aktivity gangů odehrávají na mapě města, která je přiložena na konci těchto pravidel.

Tahy

Následující kampaňový systém se snaží odrážet co nejvěrněji situaci v Mordheimu. Na rozdíl od jiných mapových kampaní zde hráči nezabírají území na mapě, ale vypraví se do města na výpravu s cílem nasbírat co nejvíce bohatství a zase z ruin co nejdříve odejít. Kampaňový tah představuje průměrnou dobu, za kterou se gangy stihnou do města vypravit a následně se vrátit. Ve světě mordheimských dobrodruhů se může jednat o jeden den až týden. Tah se provádí při setkání dvou (a více) hráčů bezprostředně před a po odehrání potyčky.

Je vhodné kampaň také rozdělit na kola, respektive na pravidelné časové úseky, na které by se mohly vztahovat nějaké souhrnné události. Kolo může trvat např. dva týdny nebo měsíc.

Mapa a scénáře

Mapa je pochopitelně nedílnou součástí mapové kampaně. Město Mordheim je na mapě rozděleno na jednotlivé čtvrtě, které fungují jako herní políčko – v pravidlech je pro jednotlivá pole užíván pojem „lokace“. Po těchto lokacích se gangy pohybují a na nich se setkávají. Setkání gangů na mapě symbolizuje potyčku v dané lokaci. Tato pravidla obsahují také systém, podle kterého určíte, jaký scénář spolu gangy odehrají. To závisí nejen na náhodě, ale také na místě, kde se setkaly. Některé scénáře se totiž vztahují přímo ke konkrétním místům, jako je např. Velká knihovna, nebo hřbitov sv. Vollera.

Tábory a začátek kampaně

Všechny gangy mají nějaké zázemí, ze kterého vyrážejí na své výpravy do Mordheimu. Může to být tzv. *vlastní tábor*, což u většiny gangů představuje ohniště a několik stanů někde v bezpečné vzdálenosti v okolí Mordheimu. Některé gangy mají zvláštní tábory – například Kultisti táboří v Kráteru a Sigmarovy sestry v klášteře Skála v útrobách města.

V okolí města jsou také čtyři tzv. *velké tábory* – osady založené zachtivými zlatokopy. Ulice těchto narychlo zbudovaných městeček se hemží nejrůznějšími dobrodruhy a zločinci všeho druhu. Jsou to Sigmarovo přístřeší, Bringandsburg, Hrdlořezův útulek a Ospalá díra. V rámci kampaně je možné tato místa navštěvovat a využívat jejich služeb.

Všechny gangy začínají kampaň ve vlastním, nebo velkém táboře, podle omezení, která jsou uvedena v příslušné kapitole (str. 8).

Gangy a jejich přesvědčení

Během kampaně se mohou vyskytnout potyčky tří a více gangů (viz str. 4). V takovýchto potyčkách se mohou vytvářet spojení. Je však zřejmé, že některé gangy se nikdy a za žádných okolností nespojí s jejich odvěkými nepřáteli. Gangy jsou proto rozděleny na příznivce Řádu, Chaosu a gangy neutrální.

K příznivcům Řádu patří všechny říšské gangy (žoldáci, Averlandští, Ostlandští a Kislev), Sigmarovy sestry, lovci čarodějnic a trpasličí lovci pokladů.

K příznivcům Chaosu patří kult posedlých, skaveni a nemrtví.

Mezi neutrální gangy patří piráti a zápasníci.

Příznivci Řádu nikdy nevytvoří spojení s příznivci Chaosu a naopak. Navíc lovci čarodějnic se nikdy nespojí se Sigmarovými sestrami a naopak. Neutrální gangy se nestarají o názory ostatních – kdo zaplatí víc, na toho stranu se přidají. Proto se mohou spojit s kýmkoliv.



Hraní kampaně

Základní filozofií tohoto systému je vytvoření mapové kampaně, kde není nutné, aby všichni hráči nejprve nahlásili pohyb po mapě, a teprve následně pohyb vyhodnotili a odehráli případné potyčky. Zde se mohou hráči libovolně domlouvat a své tahy po mapě realizovat až jako součást odehrání potyčky.

Přestože se dá hrát kampaň tímto způsobem bez jakéhokoliv časového rámce, doporučujeme takový rámec ve formě „kampaňových kol“ zavést. Pokud chcete, aby byl postup gangů v kampani rovnoměrný, měl by být počet tahů v určitém časovém úseku omezen, aby tak aktivní hráči neměli příliš velkou výhodu nad těmi méně aktivními. Je možné se např. dohodnout, že jeden gang může odehrát jeden tah maximálně jednou za týden. Intervaly je samozřejmě možné upravit potřebám té či oné skupiny hráčů.

Princip je následující:

- Dva, nebo více hráčů, kteří spolu chtějí hrát, se spolu dohodnou na odehrání potyčky.
- Před odehráním potyčky se hráči musí dohodnout, na které lokaci se potyčka odehraje (pokud by snad v nějakém vzácném případě nebylo možné najít shodu, rozhoduje hráč s nejnižším hodnocením gangu).
- Před samotnou potyčkou, nebo ihned po odehrání potyčky nahlásí hráči akci, kterou budou ve městě provádět (viz dále).
- Hráči spolu odehrají příslušný scénář (viz kapitola Scénáře str. 16).
- Ihned po odehrání potyčky hráči vyhodnotí akci, kterou prováděli. Teprve pak mohou vyhodnotit pobitevní fázi hry.



Akce

Hráč má na výběr ze dvou akcí:

- *zběžné prohledávání*
- *důkladné prohledávání*

Prohledávání je možné pouze na městských lokacích..

Prohledávání

Prohledávání znamená, že se gang vypraví do města za svým cílem, ať už se jedná o úlomky vrásnivce, či záchranu unesené osoby. Hlavním cílem však je, dostat se z města opět co nejdříve živí zpět. Proto platí, že gang může zůstat ve městě pouze jednou za dva tahy. Pokud tedy gang skončil svůj tah uvnitř hraděb, v následujícím tahu musí z města ven.

Hráč může prohledat v jednom tahu jednu lokaci. Může to být ta, na které svedl potyčku, nebo lokace, která s ní sousedí. Jediné omezení, které v tomto ohledu platí je, že není možné prohledávat lokaci na druhé straně řeky, než proběhla potyčka.

Zběžné prohledávání znamená, že gangy věnují prohledání lokace tolik času, aby mohli zase brzy bezpečně zmizet. Pokud zběžně prohledáváte lokaci hod'te ihned po odehrání potyčky D6. Na výsledek 4+ se podařilo lokaci úspěšně prohledat. V opačném případě bylo prohledávání neúspěšné. Po *zběžném prohledávání* může gang opustit město.

Důkladné prohledávání znamená, že gang prohledává lokaci skutečně pozorně, a proto se zde také zdrží déle. Gang je při prohledávání automaticky úspěšný ale nemůže se již dále hýbat. Jelikož gang může ukončit svůj pohyb ve městě pouze jednou za dva tahy, znamená to, že i důkladné prohledávání může provádět pouze v tomto intervalu.

Jinými slovy pokud gang po potyčce důkladně prohledává, je v prohledávání automaticky úspěšný, avšak v tomto tahu se již nemůže z města pohnout. V následujícím tahu musí z města pryč, a proto může cestou prohledávat pouze zběžně. Teprve ve třetím tahu se může opět vrátit do města a tam znovu důkladně prohledávat a tak stále dokola.

Pobítevní mechanismy

Hod na příjem

Hráči si hází na příjem klasicky v pobítevní fázi po každé potyčce, kterou vybojují, avšak ke klasicky určenému počtu kostek (podle počtu nevyřazených hrdinů atd.) přidejte jednu D6 kostku, pokud hráč v tahu bezprostředně po potyčce úspěšně prohledal lokaci. Místo D6 přidejte D3 kostku, pokud bylo *prohledávání* úspěšně provedeno v okrajové lokaci (lokace s bránou nebo hradbou).

Prodej vrásnivce a nakupování a najímání námezdních bojovníků

Stejně jako prohledávání i prodej vrásnivce, nakupování a najímání bojovníků probíhá v pobítevní fázi po potyčce. V kampani má však následující omezení:

Prodej vrásnivce je možný pouze mimo město, tedy ve *vlastním* nebo *velkém táboře*, případně v okrajových městských lokacích (lokace s bránou nebo hradbou). Pokud prodáváte vrásnivce v okrajové lokaci, počítejte, jako by měl gang o 2 členy více.

Nakupování a najímání námezdních bojovníků: je možné provést ve vlastním, nebo velkém táboře a v okrajových lokacích města. Pokud nakupujete a najímáte v okrajové lokaci, počítejte si následující postihy:

- 2 k hodu na hledání vzácných předmětů,
 - při najímání nových pomocníků do existujících skupin se zvedá počet potřebných zkušeností o 4,
 - při najímání námezdních bojovníků musí jeden z hrdinů splnit test Iniciativy pro úspěšné najmutí.
- Dramatis personae je možné hledat pouze ve *velkých*, nebo *vlastních táborech*,

Z výše uvedeného je zřejmé, že pokud skončíte pohyb po mapě ve městě mimo okrajovou lokaci, nemůžete prodávat lup, ani nakupovat. Je proto dobré si tah dobře naplánovat například proto, abyste měli peníze na zaplacení námezdního bojovníka, když nebudete na konci tahu moci prodat výdělek z potyčky.

Hod na postup

Hody na postup se vyhodnocují stejně jako v běžné kampani bezprostředně po samotné potyčce.

Sigmarovy sestry

- sestry se mohou prohledávat i lokace za řekou, pokud vybojovaly potyčku na jejím břehu. Vždy však musí být taková lokace na stejné straně Středního mostu, jako lokace potyčky. To představuje jejich zkušenosti s používáním vorů.

Kult posedlých

- gangy posedlých mohou nakupovat, hledat vzácné předměty a prodávat vrásnivce v okrajových lokacích města bez postihu.

Skaveni

- skaveni si mohou vybudovat doupě ve stokách přímo pod městem. Podrobnější informace najdete v kapitole o táborech na straně 8 a 9.

Piráti

Piráti mohou prohledávat i lokace za řekou, pokud vybojovaly potyčku na jejím břehu. Vždy však musí být taková lokace na stejné straně Středního mostu, jako lokace potyčky. To symbolizuje jejich schopnost vplout do města po řece.

Nemrtví

- nemrtví si mohou vybudovat vlastní tábor na hřbitově sv. Vollera. Podrobnější informace najdete v kapitole o táborech na straně 8 a 9.

Zvláštní vlastnosti ložací

Skála

Na lokaci mohou vstoupit pouze Sigmarovy sestry.

Kráter

Na lokaci mohou vstoupit členové kultu posedlých.

Brány

Lokace s bránami jsou: Východní brána, Jižní brána, Západní brána

Zvláštní vlastnosti gangů



Potyčky více gangů

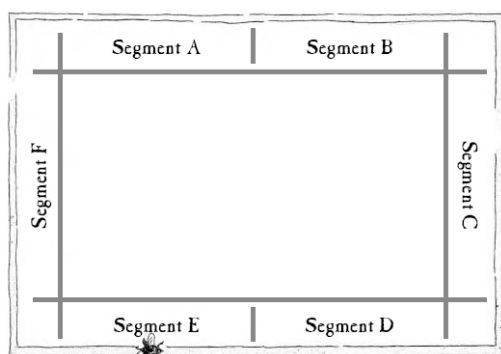
Velikost hrací plochy: Hry pro více hráčů obvykle vyžadují o něco větší hrací plochu. Pokud se potyčky účastní více jak 4 hráči, je třeba hrát na ploše alespoň 6×4 stop. Jak uvidíte dále, je taková plocha důležitá pro rozmístování modelů.

Útočníci a obránci: Ve scénářích, které obsahují útočníky a obránci, je obráncem hráč s nejvyšším hodnocením gangu. Pokud má více gangů stejné nejvyšší hodnocení, pak obráncem bude ten z těchto gangů, který obsahuje nejvíce modelů. Pokud stále zbývá více gangů, které mají stejné nejvyšší hodnocení i stejný počet modelů, pak hodte kostkou, kdo bude obráncem. Vždy je jen jeden obránci, všechny ostatní gangy jsou útočníci.

Rozmístování gangů: Ve scénářích, které obsahují obránci, se obránci rozmisťuje na ploše nejdříve. Ostatní gangy, resp. všechny gangy v případě, kdy není ve scénáři obránci, si hodí kostkou, a hráči rozmisťují své gangy podle výsledků: nejdříve ten, kdo hodil nejvíce, poslední ten, kdo hodil nejméně.

Příklad: Filip, Robert a David hrají scénář 1, Honbu za pokladem. Tento scénář nedefinuje žádné útočníky ani obránci, takže si všichni tři hráči hodí kostkou. Filipovi padne 3, Robert hodí 5 a Davidův výsledek je 1. Robert se bude rozmisťovat jako první, potom Filip a nakonec David.

Když hráč rozmisťuje svůj gang, může si zvolit jeden segment podle uvedeného schématu a pak rozmístí všechny své modely v tomto segmentu, maximálně do vzdálenosti 6 palců od kraje stolu. Hráč nikdy nesmí umístit model blíže jak 6 palců k již rozmístěnému modelu z kteréhokoli jiného gangu.



Příklad: Budeme pokračovat s předchozím příkladem. Robert rozmístil svůj gang jako první a vybral si segment D (vpravo dole). Filip se rozmisťuje jako druhý a vybere si segment F (vlevo). Nyní si může David vybrat kterýkoliv ze zbývajících segmentů, nicméně bude poměrně rozumné vyhnout se segmentu E, jelikož by se tam snadno mohl ocitnout v obklíčení nepřátel (nehledě na to, že by se jednalo o poněkud zvláštní

rozmístění, když všechny tři gangy by začínaly ze stejné poloviny stolu). David si nakonec

chytře vybere segment B a rozmístí svůj gang tam. Některé scénáře mají vlastní rozmísťovací pravidla, nejčastěji pro rozmístění gangu obránci. Takové výjimky jsou vždy popsány u příslušného scénáře.

Pořadí hráčů: Poté, co jsou gangy rozmístěny, musí hráči určit pořadí, ve kterém budou hrát. Každý hráč hodí kostkou a ten, komu padlo nejvíce, bude hrát jako první. Ostatní budou pokračovat podle toho, v jakých segmentech byly jejich gangy rozmístěny, a to ve směru pohybu hodinových ručiček.

Příklad: Naši tři přátelé mají své gangy rozmístěné na stole a jsou připraveni určit, kdo začne jako první. Tentokrát David hodí 6, Robertovi padne 1 a Filipovi 2. David vyhrál tento hod a jeho gang bude začínat jako první. Davidův gang začínal v segmentu B a dalším gangem ve směru podle pohybu hodinových ručiček je Robert v segmentu D — proto Robert bude hrát jako druhý, i když mu padlo nižší číslo než Filipovi, který bude hrát až jako poslední.

Bonus pro slabší gang: V hrách více hráčů není snadné určit, který gang je slabší a o kolik. Každý gang může být velmi slabý, pokud se proti němu spojí dva nebo více soupeřů. Je ovšem potřeba rozhodnout, jakým způsobem se určuje bonus pro získávání zkušenosti pro slabší gangy. V hrách více hráčů může tento bonus získat pouze nejslabší gang, tedy gang s nejnižším hodnocením. Porovnejte jeho hodnocení s gangem, který má k němu hodnocení nejbližší, tedy s druhým nejslabším gangem. Pro určení velikosti pak rozdíl mezi hodnoceními těchto gangů konzultujte se standardní tabulkou pro určení bonusu pro slabší gangy v základních pravidlech Mordheimu, která platí pro hry dvou hráčů.

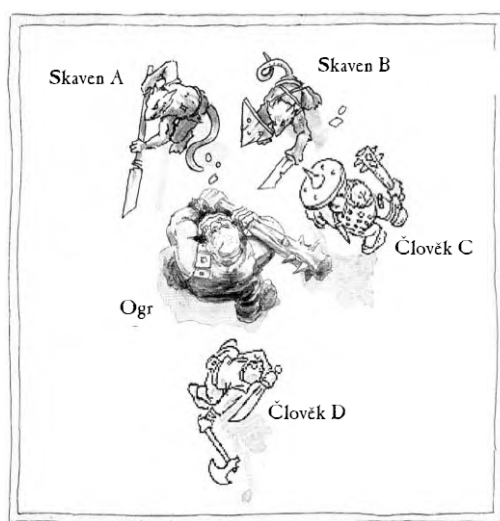
Příklad: Filipovi skaveni mají hodnocení 176, Robertovi lovci čarodějnic mají hodnocení 195 a Davidovi Middenheimští mají hodnocení 123. Davidův gang má nejnižší hodnocení, proto pokud bude mít některý gang nárok na bonus pro slabší gang, bude to Davidův gang. Pro zjištění porovnáme tento gang s druhým nejnižším, Filipovými skaveny. Rozdíl je 53 ($176 - 123 = 53$), což podle pravidel Mordheimu dává bonus +1 bod zkušenosti. Všechny Davidovy modely, které přežijí bitvu, budou mít větší šanci na postup! **Střelba do souboje na blízko:** Na rozdíl od normálních pravidel Mordheimu v hrách více hráčů je možné střílet do modelů, které bojují v souboji na blízko, ale pouze v případě, že střílející model náleží k jinému gangu než všechny modely zúčastněné v tomto souboji na blízko. Střílející model stále musí střílet po nejbližším nepřátelském modelu (pokud není na vyvýšené pozici, kdy si cíl může vybrat). Pokud ovšem zasáhne model, který se účastní souboje na blízko, je docela možné, že zasažen bude jiný model v tomto souboji. Hodte kostkou, která náhodně určí, jaký model byl ve skutečnosti zasažen. Příklad: pokud se souboje účastní pouze dva modely, bude model, na který bylo stříleno,

zasazen pouze na 4+, v opačném případě střela zasáhla jeho protivníka;

pokud se jedná o 3 modely v souboji na blízko, pak model, na který bylo stříleno, bude zasazen na 5–6, kdežto na 1–2 první a na 3–4 druhý ze zbylých dvou modelů v tomto souboji apod.

Souboj na blízko v hrách více hráčů: V Mordheimu se může stát, že na Váš model zaútočí najednou modely z několika různých gangů. Když se to stane, pak Váš model bude bojovat v kole každého z protivníků, s jehož modely je v souboji na blízko.

Takto se může stát, že Váš model bude bojovat velmi často, ovšem ačkoliv bude velmi často i útočit, je velmi pravděpodobné, že už to má spočítáno nadobro. Pokud model útočí v kole některého z protivníků, pak může pochopitelně útočit pouze na modely z gangu tohoto protivníka.



Příklad: Robertův žoldněř ogr byl napaden dvěma Davidovými Middenheimy a dvěma Filipovými skaveny. Filipovi skaveni budou bojovat ve svém kole a v Robertově kole, Davidovi Middenheimové budou bojovat ve svém kole a v Robertově kole a Robertův ogr bude bojovat v kole každého z hráčů. Pokud by jeden z Filipových skavenů (skaven B) byl v doteku podstavců s Davidovým Middenheimem (člověk C) a rozhodl se zaútočit na poněkud snadnější cíl, budou bojovat v obou kolech těchto hráčů. Zapamatujte si, že model, který bojuje v kole protivníka, může zaútočit jen na model tohoto protivníka. Tedy například Filipův Skaven B nemůže v Davidově kole útočit na Robertova ogra, může útočit jedině na Davidova Middenheima.

Testy na prohru: Na rozdíl od hry dvou hráčů, pokud některý gang nehodí úspěšně test na prohru a uteče z plochy, neznamená to, že hra automaticky končí. Pokud to pravidla příslušného scénáře neurčují jinak, pak hra více hráčů končí až v okamžiku, kdy na ploše zbyl jediný gang — tento gang je pak vítězným gangem, neboť nejsilnější vydrží nejdéle.

Aliance: Normální hra Mordheimu je mezi dvěma protivníky, jež proti sobě zápolí. Pochopitelně že v takové hře jakékoliv aliance nedávají smysl. Ovšem ve hrách více hráčů je tomu jinak. Aliance jsou nejen možné, ale v některých scénářích jsou dokonce nezbytné k dosažení cíle. Jeden gang asi nikdy draka sám neporazí, to je většinou úkol nad jeho síly, ovšem je docela možné, že mu k tomu bude chybět jen o pár modelů navíc.

Aliance mohou vydržet až do konce bitvy (např. dva gangy se mohou domluvit proti třetímu a po společném vítězství si spravedlivě rozdělit případnou kořist), anebo mohou být pouze dočasné (to je častější, že jsou zrazeny velmi rychle a zákeřně).

Aby vznikla aliance, hráč ji musí vytvořit na začátku svého kola. Jako úplně první věc, ještě před fází zotavení či testy na animozitu, oznámí (veřejně všem hráčům) se kterými gangy chce uzavřít alianci, a pokud ti souhlasí, tak je aliance vytvořena. Následující pravidla pak platí pro gangy, které jsou spolu v alianci: Členové gangů, které jsou v alianci, se navzájem nepovažují za nepřátele. Modely mohou běhat, i když se vyskytnou blíže jak 8 palců od modelů z gangu, ve kterém jsou v alianci. Modely, které podléhají pravidlům, že musí napadnout nepřátelské modely (např. kvůli *zběsilosti* anebo *animozitě*), nemusí napadnout modely z gangů, se kterými jsou v alianci. Ovšem pro modely orků a skřetů se modely z gangů ve společné alianci počítají stejně jako jejich žoldněři, a proto u nepovedeného testu na animozitu budou tyto modely napadat anebo po nich střílet, pokud jsou to v daném okamžiku nejbližší „přátelské“ modely.

Pokud jsou v souboji na blízko modely gangů, když je aliance vytvořena, tyto modely okamžitě ukončí vzájemný boj. Oddalte tyto modely od sebe na vzdálenost jednoho palce. Ve svých fázích pohybu se pak mohou normálně pohybovat, modely, které jsou *sražené* či *omráčené* podléhají normálním pravidlům o těchto případech. Pokud model napadne, vystřelí na, anebo sešle ne-prospěšné kouzlo na model z gangu, se kterým je v alianci, je aliance mezi těmito dvěma gangy okamžitě zrušena. Takto bude ukončena aliance i v případě, že k napadení či střelbě dojde z důsledku nepovedeného testu na animozitu — Vaši spojenci Vám jen tak neprominou takové chování!



Tábory

Gangy, které se vypravily za bohatstvím Mordheimu netráví veškerý čas v životu nebezpečných ulicích města. Naopak většinu času tráví v táborech vně Mordheimu, kde nakupují nové vybavení, hledají nové pomocníky. Nabírají zde síly na další nebezpečné výpravy a oddávají se bezuzdným radovánkám za vydělaný zisk.

Tábory se (až na výjimky) nacházejí mimo samotné město a dělí se na dva druhy – *vlastní tábory* a *velké tábory*.

- *Velké tábory* jsou osady založené v okolí města zachtivými zlatokopy. Ulice těchto narychlo zbudovaných městeček se hemží nejrůznějšími dobrodruhy a zločinci všeho druhu. Jsou to Sigmarovo přístřeší, Bringandsburg, Hrdlořezův útulek a Ospalá díra.

- *Vlastní tábory* jsou kempy, které si zbudují gangy samy mimo město. Kdykoliv je gang mimo město a není ve *velkém táboře*, počítá se, že je ve *vlastním táboře*. Některé gangy mají zvláštní *vlastní tábory*, jak bude popsáno dále.

Velké tábory

Gang, který zakončí svůj pohyb mimo město, může navštívit jeden velký tábor. Zde může, kromě běžného prodávání a nakupování, provést další akce: může se pokusit najít ubytování, nebo se může podívat na různá místa v táboře, jako je tržiště, nebo hospoda (viz Ubytovaní str. 9 a Místa v táborech str. 10).

Ospalá díra

Ospalá díra je útočištěm všech nelidí, stahujících se okolo Mordheimu. Obchod zde příliš nekvete, lidé a trpaslíci se tomuto táboru zdaleka vyhýbají. Proto není tento tábor dále do kampaně zahrnut.

Bringandsburg.

- V Bringandsburgu se pohybuje větší množství námezdných bojovníků, což znamená nižší ceny. Nově najmutí námezdní bojovníci zde nabízejí své služby o 5 zlatých levněji.

- Bringandsburg je nejživější tábor, ale proto také nejnebezpečnější. Hrdina, který chce hledat ubytování, Dramatis Personae, nakupovat vzácné předměty, nebo se vypravit na místo v táboře, si musí hodit na náhodné události v táboře (viz. str. 13).

Hrdlořezův útulek

- Téměř vše je zde k mání. Při hodu na hledání vzácných předmětů si přičtete k hodu +1.

- Je zde však také více podvodníků a šarlatánů. Po koupení předmětu hodte 2D6. Pokud je výsledek 2 nebo 3, je předmět podvrh – škrtněte si jej z rozpisu.

Sigmarovo přístřeší.

Každý gang, který vstoupí do Sigmarova přístřeší musí zaplatit 4 zlaté za pořádek, který je tu udržován. V tomto táboře není nutné si házet na náhodné události v táborech.

Velké tábory a gangy

Ne všechny gangy mohou navštěvovat *velké tábory*. Například Sigmarovy sestry pobývají výhradně ve svém klášteře Skála a kontakt s okolním světem zprostředkovávají pouze skrze různé prostředníky. Skaveni se zdržují zase pouze v kanálech pod městem.

- Sigmarovy sestry, Kult posedlých a Skaveni nemohou využívat žádných *velkých táborů*.

- Lovci čarodějnic nikdy nevstoupí do bezbožného doupěte jako je Hrdlořezův útulek.

- Zápasníci, piráti ani nemrtví nebudou nikdy vpuštěni do Sigmarova přístaviště

- Nemrtví mohou navštěvovat *velké tábory* (vyjma Sigmarova přístaviště), avšak veškeré akce v táboře mohou provádět jen špinavci.

- ve *vlastních táborech* ve městě se nakupuje a prodává bez postihu, pokud není uvedeno jinak.

Vlastní tábory

Jak již bylo řečeno, vlastní tábor je pro většinu gangů ohniště a několik stanů někde v okolí Mordheimu.

- Skaveni používají jako *vlastní tábor* stoky pod městem. Z toho plyne, že skaveni nemusejí opouštět každé druhé kolo město. Nicméně omezení pro pobitevní mechanismy pro ně platí stejně jako pro ostatní gangy.

- Piráti používají jako *vlastní tábor* svoji loď, která je zakotvena na řece Stir mimo město.

- Některé gangy mají zvláštní druhy *vlastních táborů*, spojené s konkrétními lokacemi ve městě.

Kráter

Kráter po dopadu komety je sídlem Pána stínů a všech vyznavačů jeho kultu. Kráter je *vlastní tábor* pro Kult posedlých. Žádný jiný gang nemůže na tuto lokaci vstoupit. Kultisti nemohou využít jiného tábora. V Kráteru je možné navštívit pouze Čarodějnici a Alchymistu (viz. str. 10 a 11).

Skála

Kláster Skála na útesu ve středu Mordheimu je *vlastní tábor* pro gang Sigmarových sester. Žádný jiný gang nemůže na tuto lokaci vstoupit. Sigmarovy sestry nemohou využít jiného tábora. Ve Skále je možné navštívit pouze Léčitelku a Svatostánek (viz. str. 11).

Hřbitov sv. Vollera

Hřbitov sv. Vollera byl hlavním městským hřbitovem Mordheimu. Tuto lokaci mohou gangy nemrtvých využívat jako *vlastní tábor*. Je tu k dispozici vždy dost čerstvých a nezapечатěných hrobů. Nemrtví se zde mohou pokusit ubytovat. Základní obtížnost je 10 (viz. níže). V případě ubytování zde má gang postih -1 na hledání vzácných předmětů.

Stoky

Skaveni se mohou pokusit najít vhodné doupě ve stokách pod nějakou z městských lokací (viz. níže). Nakupování vzácných předmětů ve stokách má postih -1 v okrajové lokaci a -2 ve vnitřní lokaci.

Ubytování

Jeden z hrdinů gangu se může vypravit hledat pro svůj gang ubytování. Tento hrdina již nemůže hledat vzácné předměty, navštívit nějaké místo v táboře, nebo hledat Dramatis Personae.

- nejprve se rozhodněte, jaký typ ubytování hrdina hledá. V tabulce je uvedeno, v jakých velkých táborech jsou ta která ubytování dostupná. Hod'te 2D6 a porovnejte s tabulkou.

- k výsledku přičtete 1 za každých celých 100 bodů hodnocení gangu.

- za 10 zlatých, které si gang připlatí při hledání Starého domu, Pobořené farmy, Kovárny nebo Taverny, přičtete 1.

- Zápasníci si přidají +1 k hodu na hledání ubytování v Hrdlořezově útulku.

- Lovci čarodějnic si přidají +1 k hodu na hledání ubytování v Sigmarově přístřeší.

- Ostlandští si přidají +1 k hodu na ubytování, pokud hledají Pobořenou farmu.

- piráti jsou ubytováni na své lodi.

- nemrtví mohou hledat ubytování pouze na hřbitově.

- skaveni mohou hledat ubytování pouze ve stokách.

- pro udržení ubytování musíte v daném *táboře* skončit pohyb vždy alespoň jednou za dva tahy.

- gang nemůže prohledávat lokaci, na které hledá ubytování, nebo už je ubytovaný.

Ubytování	BB	HÚ	SP
Hřbitov	10	10	-
Starý dům	10	10	9
Stará svatyně	12	12	10
Pobořená farma	9	9	9
Kovárna	12	12	11
Taverna	11	11	10

Hřbitov

Pouze gangy Nemrtvých se mohou pokusit ubytovat na hřbitově. Na konci každého tahu, kdy se váš gang nachází v ubytování, hod'te D6:

- 1: V Brigandsburgu nebo Hrdlořezově útulku nalezl rozkopané hroby Morrův kněz a zapečetil je. Ubytování je ztraceno..
- 2-4: Ticho jako v hrobě.
- 5-6: Našli jste čerstvě zasypaný hrob. Tělo bude ideální pro novou zombii. Můžete si ji zdarma přidat do svého rozpisu.

Pokud prohledáváte lokalitu sousedící se hřbitovem sv. Vollera, můžete se vrátit do tábora i v případě, že šlo o důkladné prohledávání.

Starý dům

Původní obyvatelé domu už zde nebydlí a gang si jej může zabrat pro sebe. Obchodníci v táboře vás nyní považují více vážené – dokud jste ubytování, ke všem hodům na shánění vzácných předmětů v tomto táboře si přičtete +1.

Stará svatyně

Pouze gangy s knězem mohou využívat svatyni. Ti jsou schopni z malého pramínku uvnitř vytvořit svěcenou vodu. Na konci každého tahu, kdy se váš gang nachází v ubytování si můžete do rozpisu přidat D3 flakónků svěcené vody.

Pobořená farma

Pouze lidské gangy mohou využívat pobořenou farmu. Vašemu gangu se podařilo najít trosky farmy, které může využít jako dobré zázemí pro svůj gang. Pokud máte farmu, maximální počet členů gangu se zvedne o 1. Pokud z nějakého důvodu toto ubytování ztratíte, musíte jednoho bojovníka, pokud je nad základní maximální počet z gangu, vyškrtnout.

Kovárna

Pouze trpaslíci mohou využívat kovárnu, neboť jen oni dokáží náležitě opravit opuštěné výhně a kovadliny. Pokaždé, když je váš gang v táboře s tímto ubytováním, můžete prodat D3 zbraní a brnění (s výjimkou gromrilových a ithilmarových zbraní a brnění) za nákupní cenu.

Taverna

Máte tolik štěstí, že se vám podařilo narazit na tavernu, jejíž majitel nedávno záhadně zmizel a zatím se v ní nikdo neusadil. Můžete zkusit své podnikatelské štěstí. Na konci každého tahu, ve kterém se nacházíte v táboře s tímto ubytováním hod'te D6 a zjistíte, co se stalo v taverně předchozí noc:

- 1: *Hospodská rvačka*. Musíte okamžitě zaplatit 4D6 zlatých. Pokud na zaplacení nemáte, je vám taverna zabavena a ztrácíte toto ubytování.
- 2: *Ve ztrátě*. Ztrácíte 2D6 zlatých. Pokud na zaplacení nemáte, musíte tavernu prodat a ztrácíte zde ubytování.
- 3: *Šul nul*.
- 4: *Slušný výdělek*. Získáte 3D6 zlatých.
- 5: *Zadlužený dobrodruh*. Jeden dobrodruhů propil příliš mnoho a nemá na zaplacení. Nabízí vám proto svoje služby. Můžete si do svého přidat zdarma nejlevnějšího pomocníka ze seznamu gangu, který vytvoří samostatnou skupinu. Tento bojovník je vybaven osobní dýkou. Veškeré další vybavení mu musíte koupit.
- 6: *Zisk!*. Připíšte si 4D6 zlatých. Pokud máte ve svých řadách najmutého barda, získáte navíc +1D6 za každé políčko postupu, které má proškrtlé.



Stoky

Skaveni se mohou na konci svého tahu pokusit najít ubytování ve stokách pod městem. Mohou tak učinit na všech lokacích s výjimkou Mostu, Hřbitova, lokací s bránou, Skály a Kráteru. Obtížnost hledání ubytování je 9. Pro udržení ubytování musíte dokončit svůj pohyb ve stokách alespoň jednou za dva tahy. Na konci každého tahu, kdy skončíte pohyb ve stokách hod'te D6:

- 1: Doupě bylo odhaleno konkurenčním gangem. Musíte je opustit.
- 2-4: Ticho, je slyšet jen ozvěna kapající vody.
- 5-6: Podařilo se vám vycvičit Obří krysu. Připíšte si ji do rozpisu gangu.

Pokud prohledáváte lokalitu sousedící se stokami, můžete se vrátit do tábora i v případě, že šlo o důkladné prohledávání.

Místa ve velkých táborech

Gang, který skončí svůj pohyb ve *velkém táboře*, může poslat každého hrdinu na jedno místo, které se zde nachází. Každé místo může být navštíveno pouze jednou za tah. Hrdina, který se vypravil na místo v táboře již nemůže hledat vzácné předměty, ubytování ani Dramatis Personae.

Za konkrétním místem v táboře je vždy uvedeno, ve kterých táborech je lze nalézt.

Lékař (Sigmarovo přístřeší)/**Léčitelka** (Skála).

Hrdina, který utrpěl trvalé zranění může navštívit lékaře. Ten je však schopen léčit pouze některá zranění. Za poplatek 10 zlatých se může pokusit vyléčit *poranění nohy*, *rozdrčenou nohu* a *poraněnou ruku*. Hod'te 2D6 a výsledek porovnejte s tabulkou.

Je možné si za 20 zlatých připlatit za čistá prostěradla – v takovém případě si přičtete +1 k hodů.

- 2-3: *Sežeňte někdo kněze*. Nešťastný pacient zemřel na velkou ztrátu krve. Je mrtvý a musí být odstraněn z deníku gangu, jeho vybavení je však pro gang k dispozici.
- 4: *Tohle musí pryč*. Chirurg tušil nezbytnost amputace končetiny pro zastavení infekce. Pokud se jedná o nohu, hrdina přijde o polovinu pohybu (zaokrouhleno nahoru). Pokud šlo o ruku, bojovník ji již nemůže používat.
- 5-6: *Promiň hochu, udělal jsem co se dalo*. Operace byla neúspěšná a hrdina musí vynechat další fázi.
- 7-8: *Smůla! Léčení bylo neúspěšné*.
- 9-10: *Raději si dej chvíli oraz!* Operace byla úspěšná! Bojovník si může zranění z svého deníku vyškrtnout. Musí však vynechat příští fázi.
- 11-12: *Chvála Shallye!* Operace byla úspěšná! Bojovník si může zranění vyškrtnout ze svého deníku.

Lékař má také přístup k léčivým bylinkám a Shallyayiným slzám. Hrdina, který navštíví lékaře si může přičíst +1 na jejich hledání.

Felčar (Brigandsburg, Hrdlořezův útulek)/**Čarodějnice** (Kráter).

Hrdina, který utrpěl trvalé zranění může navštívit felčara. Ten je však schopen léčit pouze některá zranění, konkrétně *poranění nohy*, *rozdrčenou nohu* a *poraněnou ruku*.

Felčari jsou v porovnání s lékařem v Sigmarově přístavišti řezníci. Ale jsou také levnější. Za svoji práci jim stačí několik hltů pálenky. Hod'te 2D6:

2D6 – výsledek:

- 2-3: *Sežeňte někdo hrobníka*. Nešťastný pacient zemřel na velkou ztrátu krve. Je mrtvý a musí být odstraněn z deníku gangu, jeho vybavení je však pro gang k dispozici.
- 4: Komplikace. Během operace se vyskytly další komplikace. Hod'te znovu na tabulku vážných zranění. Výsledek 36-66 počítejte jako *strašlivé jízvy*.
- 5: Ajaj.... Kombinace étheru a drog zanechala na hrdinově duševním zdraví následky. Od nynějška se řídí pravidlem *Tupý*.
- 6: *Tohle musí pryč*. Chirurg tušil nezbytnost amputace končetiny pro zastavení infekce. Pokud

se jedná o nohu, hrdina přijde o polovinu pohybu (zaokrouhleno nahoru). Pokud šlo o ruku, bojovník ji již nemůže používat.

- 7: *Promiň hochu, udělal jsem co se dalo*. Operace byla neúspěšná a hrdina musí vynechat další fázi.
- 8-11: *Raději si dej chvíli oraz!* Operace byla úspěšná! Bojovník si může zranění z svého deníku vyškrtnout. Musí však vynechat příští fázi.
- 12: *Úspěch!* Operace byla úspěšná! Bojovník si může zranění vyškrtnout ze svého deníku.

Felčar má také přístup k drogám, jedům, léčivým bylinkám a Shallyayiným slzám. Při jejich hledání si přičtete +1 k hodů.

Vykladač snů (Sigmarovo přístřeší)

U vykladače snů se může hrdina pokusit vyléčit duševní újmu, kterou utrpěl v Mordheimu. Za úplatu 10 zlatých zkusí vyléčit *šílenství* a *poškozené nervy*. Hod'te 2D6:

- 2-3 *'Sežeňte někdo kněze'* Lékař byl příliš náruživý při svém počínání. Hrdina je mrtvý a musí být odstraněn z listu gangu. Jeho vybava je gangu k dispozici.
- 4 *'Ehm... tohle není úplně ono.'* Léčba bojovníkovi nepomohla, naopak se jeho stav zhoršil. Bojovník je od teď *Tupý*. Pokud už bojovník *Tupý* byl, nemá léčba žádný efekt.
- 5-6 *'Tenhle je nějaký narušený.'* Léčba selhala a bojovník vyšel z léčení jako blouznivý pomatenec. Bojovníkova Iniciativa klesla o 1 (na minimum 1). Není na něj zrovna příjemný pohled, a proto způsobuje *Strach*.
- 7 *'Promiň, hochu, udělal jsem, co se dalo.'* Léčba byla neúspěšná a bojovník musí vynechat další fázi.
- 8-10 *'Troška odpočinku a budeš v pořádku.'* Léčba byla úspěšná. Bojovník si může zranění škrtnout z deníku, avšak musí vynechat následující fázi.
- 11-12 *'Chvála Shallye!'* Léčba je úspěšná! Bojovník si může zranění vyškrtnout z deníku.

Šarlatán ((Brigandsburg, Hrdlořezův útulek)

Šarlatán se může pokusit vyléčit duševní poruchy hrdiny, jako je *šílenství* a *poškozené nervy*. Jako úplata mu stačí trochu kravské moči a pár muších křídel.

- 2-3 *'Sežeňte někdo hrobníka'* Lékař byl příliš náruživý při svém počínání. Hrdina je mrtvý a musí být odstraněn z listu gangu. Jeho vybava je gangu k dispozici.
- 4-5 *'Ehm... tohle není úplně ono.'* Léčba bojovníkovi nepomohla, naopak se jeho stav zhoršil. Bojovník je od teď *Tupý*. Pokud už bojovník *Tupý* byl, nemá léčba žádný efekt.
- 6 *'Tenhle je nějaký narušený.'* Léčba selhala a bojovník vyšel z léčení jako blouznivý pomatenec. Bojovníkova Iniciativa klesla o 1 (na minimum 1). Není na něj zrovna příjemný pohled, a proto způsobuje *Strach*.
- 7 *'Promiň, hochu, udělal jsem, co se dalo.'* Léčba byla neúspěšná a bojovník musí vynechat následující fázi.

8-10 *„Troška odpočinku a budeš v pořádku.“* Léčba byla úspěšná. Bojovník si může zranění škrtnout z deníku, avšak musí vynechat následující fázi.

11-12 *„Chvála Shalloye!“* Léčba je úspěšná! Bojovník si může zranění vyškrtnout z deníku.

Kartograf (všechny tábory).

- U kartografa můžete přidat +1 k hodu na hledání mapy Mordheimu.
- Za úplatu 5 zlatých vám kartograf poradí, kde ve městě hledat vrásnivec. Hod'te D6:
 - 1-2: Můžete přehodit jednu kostku při prohledávání.
 - 3-5: Informace byla zajímavá, ale celkem k ničemu.
 - 6: Můžete upravit jednu kostku při prohledávání o +/- 1.

Lukař (všechny tábory). Můžete si přidat +1 k hodu na hledání vzácných střelných zbraní (s výjimkou vrhacích zbraní a zbraní na střelný prach), včetně loveckých a zápalných šípů.

Puškař (Sigmarovo přístřeší). Můžete si přidat +1 k hodu na hledání vzácných zbraní na střelný prach včetně kvalitního střelného prachu.

Aréna (Hrdlořezův útulek). Hrdina se rozhodne zkusit štěstí v aréně.

- Zjistíte, kdo bude jeho protivník. Hod'te D6:
 - 1: Král (Řemdiš/Štít/Helma/Lehké brnění)
 - 2: Ogr (Sekera/Okovaná rukavice/Helma/Lehké brnění)
 - 3: Trolobijce (dvě trpasličí sekery).
 - 4: Veterán (Řemdiš/Štít, Helma/Lehké brnění)
 - 5: Zápasník (Meč/Rukavice/Helma/Lehké brnění)
 - 6: Stíhač (Trojzubec/Štít/Helma/Lehké brnění)
- Protivníkovi přidejte D6 postupů (D3 pokud je to ogr). Pokud u pomocníků padne „Ten chlapec má talent, hod přehod'te“.
- Nějaký hráč převezme roli protivníka. Hod'te D6, výsledek přičtete k Iniciativě (I). Bojovník s vyšším číslem napadá.
 - Pokud hrdina zvítězí, získá 5D6 zlatých a +1 zkušenost.
 - Pokud hrdina prohraje, házejte na vážná zranění. Hody 11–15 berte jako 16, 36-66 berte jako úplné uzdravení.

Kovářna (všechny tábory). Můžete si přidat +1 k hodu na vzácné zbraně a brnění.

Kožišník (všechny tábory). Můžete si přidat +1 k hodu na hledání psa, nebo jízdního zvířete.

Svatostánek (Sigmarovo přístaviště/Skála). Můžete si přidat +1 k hodu na hledání svěcené vody, svaté relikvie a písma svatého.

Vědma (Brigandsburg). Můžete si přidat +1 k hodu na hledání tarotových karet, vrásnivcového kyvadélka a knihy kouzel.

Alchymista (všechny tábory, Kráter). U alchymisty si můžete nechat vyrobit magický amulet – viz. pravidla pro Moc kamenů.

Taverna (všechny tábory). Každý tábor má svoji nejproslavenější tavernu:

U tančícího prasete (Sigmarovo přístaviště). Hod'te 1D6:

- 1: *Zdrogování*. Hrdina se napije podivného nápoje, který mu nabídne po přátelském rozhovoru nějaký cizinec. Po chvíli je mu jasné, že to byla nějaká droga! Hod'te 1D6:
 - 1-3: Hrdina byl otráven a ztrácí –1 Odolnosti (T) po dobu následujícího tahu.
 - 4-6: Onen nápoj je ve skutečnosti velmi silné pivo a hrdinovi rychle zachutná. Druhý den ráno se probudí s třesící hlavou. Hrdina ztrácí –1 k Iniciativě (I) po dobu následujícího tahu.
- 2-3: *Obžerství*. Hrdina se nechal příliš unést dobrým jídlem a pitím. Projedl a propil 3D6 zlatých.
- 4-5: *Žoldák*. V putice jste mezi dobrodruhy narazili na žoldáka. Sednete si a vypijete společně pár piv. Hod'te D6 a zjistíte s kým:
 - 1: Pijete s trpasličím trolobijcem, kterého jste ohromili svými historkami. Příští potyčku s e k vám přidá zdarma.
 - 2: Ogr vyzval hrdinu na soutěž v pití. Hod'te za hrdinu i ogra test na Odolnost (T). Kdo první neuspěje, prohrál:
 - Pokud hrdina prohraje, probudí se ráno s ohromnou kocovinou.
 - Pokud hrdina vyhraje, je ogr natolik uchvácen, že nabídne své služby gangu zdarma.
 - 3: Sedíte u stolu s tajemným elfím hraničářem. Jedna z vašich historek na něj udělá dojem a nabídne vám svoje služby na příští potyčku zdarma.
 - 4: Sedíte a pijete s rytířem. Jak tak klábosíte, zjistíte, že váš otec a rytíř spolu kdysi sloužili v jedné jednotce. Nabídne vám proto služby na následující potyčku zdarma.
 - 5-6: Zjistíte, že váš společník je čerstvě přivandrovalý dobrodruh, který se nemůže dočkat, až vyrazí do Prokletého města. Můžete si do svého přidat zdarma nejlevnějšího pomocníka ze seznamu gangu, který vytvoří samostatnou skupinu. Tento bojovník je vybaven osobní dýkou. Veškeré další vybavení mu musíte koupit.
- 6: *Hospodská rvačka*. Váš hrdina se dostane do křížku s jiným dobrodruhem. Spor se rychle vyostří. Hod'te 1D6:
 - 1: Hrdina je zle zřízen a musí vynechat další potyčku.
 - 2: Váš hrdina dostane výprask a přijde o 2D6 zlatých.
 - 3: Bitka přilákala hlídku, která situaci uklidnila.
 - 4-5: Hrdina přepere dobrodruha a obere ho o 3D6 zlatých.
 - 6: Rvačka přilákala hlídku, která je obdivuje hrdinovy schopnosti. Nabídne mu připojení se k hlídce (viz. Náhodné události v táborech 66).

U zuřivého medvěda (Brigandsburg) nebo *U šíleného kozla* (Hrdlořezův útulek). Hod'te 1D6:

- 1: *Zdrogovaný*. Hrdina se napije podivného nápoje, který mu nabídne po přátelském rozhovoru nějaký cizinec. Po chvíli je mu jasné, že to byla nějaká droga! Hod'te 1D6:
 - 1-3: Hrdina byl otráven a ztrácí -1 Odolnosti (T) po dobu následujícího tahu.
 - 4-6: Onen nápoje je ve skutečnosti velmi silné pivo a hrdinovi rychle zachutná. Druhý den ráno se probudí s třetřící hlavou. Hrdina ztrácí -1 k Iniciativě (I) po dobu následujícího tahu.
- 2: *Kápsář*. Zatímco si hrdina užívá v hospodě, někdo mu ukradne jeho váček s penězi. Ztrácíte 3D6 gc.
- 3: *Vrhčaby*. Hrdina zkouší štěstí v kostkách. Hod'te 1D6:
 - 1-2: Hrdina prohrál 3D6 zlatých a odchází o něco moudřejší.
 - 3-4: Hrdina to zvládl šul nul.
 - 5-6: Na hrdinu se usmála štěstěna. Vyhrál 3D6 zlatých.
- 4-5: *Žoldák*. V putyce jste mezi dobrodruhy narazili na žoldáka. Sednete si a vypijete společně pár piv. Hod'te D6 a zjistíte s kým:
 - 1: Zjistíte, že pijete se zabijákem, kterého jste ohromili svými drsnými historkami. Příští potyčku s e k vám přidá zdarma.
 - 2: Ogr vyzval hrdinu na soutěž v pití. Hod'te za hrdinu i ogra test na Odolnost (T). Kdo první neuspěje, prohrál:
 - Pokud hrdina prohraje, probudí se ráno s ohromnou kocovinou.
 - Pokud hrdina vyhraje, je ogr natolik uchvácen, že nabídne své služby gangu zdarma.
 - 3: Sedíte u stolu s tajemným černokněžníkem. Jedna z vašich historek na něj udělá dojem a nabídne vám svoje služby na příští potyčku zdarma.
 - 4: Sedíte a pijete s rytířem. Jak tak klábosíte, zjistíte, že váš otec a rytíř spolu kdysi sloužili v jedné jednotce. Nabídne vám proto služby na následující potyčku zdarma.
 - 5-6: Zjistíte, že váš společník je čerstvě přivandrovalý dobrodruh, který se nemůže dočkat, až vyrazí do Prokletého města. Můžete si do svého přidat zdarma nejlevnějšího pomocníka ze seznamu gangu, který vytvoří samostatnou skupinu. Tento bojovník je vybaven osobní dýkou. Veškeré další vybavení mu musíte koupit.
- 6: *Hospodská rvačka*. Váš hrdina se dostane do křížku s jiným dobrodruhem. Spor se rychle vyostří. Hod'te 1D6:
 - 1: Hrdina je zle zřízen a musí vynechat další potyčku.

- 2: Váš hrdina dostane výprask a přijde o 2D6 zlatých.
- 3: Bitka přilákala hlídku, která situaci uklidnila.
- 4-5: Hrdina přepere dobrodruha a obere ho o 3D6 zlatých.
- 6: Rvačka přilákala hlídku, která je obdivuje hrdinovy schopnosti. Nabídne mu připojení se k hlídce (viz. Náhodné události v táborech 66).

Skála

Gangy Sigmarových sester jsou automaticky ubytovány v klášteře Skála. Pokud gang skončí pohyb na této lokaci, mohou hrdinky kromě klasických pobítevních akcí navštívit Léčitelku (viz str. 10) Svatostánek (viz str. 11), nebo požádat nejvyšší matriarchu o přízeň. Tyto akce se řídí stejnými pravidly jako by se vydávaly na místo v táboře. Není však nutné házet náhodné události. V případě pokusu o získání přízně hod'te D6:

- 1: Rozlítli jste nejvyšší matriarchu nemístnými požadavky. Žádající hrdinka dostala zvláštní službu a musí vynechat příští potyčku.
- 2: Matriarcha se zlobí. Musíte vybrat jednu pomocnici, která dostane zvláštní službu v modlitebně a v následující potyčce nenastoupí.
- 3-4: Nepodařilo se vám matriarchu přesvědčit.
- 5- Matriarcha je v dobrém rozpoložení. Při příštím nákupu na Skále můžete nakoupit až dva pomocníky, nebo až dva kusy vybavení o D6 levněji (na minimum o zl.).
- 6: Udělali jste velký dojem. Přidejte si do rozpisu zdarma jednu novickou. Vytvoří novou skupinu.

Kráter

Gangy Posedlých jsou automaticky ubytováni v Kráteru. Pokud skončíte tah na této lokaci, můžete navštívit Alchymistu (str. 10), Čarodějnici (str. 11), nebo se pokusit získat přízeň Pána stínů stejným způsobem jako byste navštívili místo v táboře. Není nutné házet na náhodné události. Hod'te D6:

- 1: Rozhněvali jste Pána stínů a musíte jej usmířit krvavou obětí. Škrtněte si jednoho libovolného pomocníka z rozpisu.
- 2: Pán stínů je ve špatném rozpoložení. Hrdina, který žádal o přízeň si umaže 1 bod zkušenosti. Za jeho znovunabytí již nelze získat postup.
- 3: Pán stínů má odvrácenou tvář a na prosby neodpovídá.
- 4: Temná aura je znakem dobrého rozpoložení. K hodům na hledání vzácných předmětů si v příštím tahu můžete přičíst +2.
- 5-6: Prosby byly vyslyšeny. Do rozpisu si můžete přidat jednoho bratra. Pomocník vytvoří novou skupinu.

Náhodné události v táboře (D66)

Pokud některý váš hrdina hledal ubytování, nebo se vydal na místo v táboře, na konci každé této akce hod'te 2D6. Pokud padnou dvě stejná čísla, házejte si dále D66 na náhodou událost:

11: Šťastný nález. Zatímco hrdina bloumal ulicemi tábora, narazil na mošnu, která se válela na zemi. V okolí nebyl nikdo, komu by mohla patřit. V tašce najdete cennosti v hodnotě 4D6 zlatých.

12: Zdrogovaný. Na cestě táborem se hrdina zapovídá a dostane nabídku k napití, které využije. Po chvíli je mu jasné, že v pití byla nějaká droga! Hod'te 1D6:

- 1-3: Hrdina byl otráven a ztrácí -1 Odolnosti (T) po dobu následujícího tahu.
- 4-6: Onen nápoj je ve skutečnosti velmi silné pivo a hrdinovi rychle zachutná. Druhý den ráno se probudí s třetící hlavou. Hrdina ztrácí -1 k Iniciativě (I) po dobu následujícího tahu.

13: Padělané peníze. Při jednom z běžných nákupů vybavení byl hrdina obviněn z placení falešnými penězi. Při bližší prohlídce svého měšce zjistí, že skutečně jsou některé mince z kočičího zlata. Přijdete o 4D6 zlatých.

14: Zločin. Hrdina je obviněn z vraždy a je uvržen do šatlavy. Dokud nezaplatíte 4D6 zlatých, nebude hrdina puštěn.

15: Zakázané zboží. Během pobytu ve městě byl jeden náhodně vybraný pomocník (ne zvíře) usvědčen z přenášení zakázaného zboží. Je uvržen do vězení a čeká na soud (obvykle rychlý a bezprávný). Hod'te D6 a za každých 10 zlatých, které přidáte si můžete přičíst 1:

- 1-3: Pomocník je usvědčen a popraven. Škrtněte bojovníka z rozpisu.
- 4-6: Pomocník zvládne uprchnout a dorazí bezpečně do úkrytu gangu.

16: Vyhození z města Divoké chování vašeho gangu v táboře přiláká hlídku. Za své chování jste vyhozeni z města a nesmíte sem během příštího tahu vkročit.

22: Zvíře. Jak se tak potloukáte po ulicích, zjistíte, že vás neúnavně sleduje zvíře. Můžete si přidat psa do rozpisu gangu psa nebo koně (pokud je váš gang může mít).

23: Zaměněná totožnost. Strážě si vás spletly s hledaným zlodějem (pokud jste členy hlídky, ignorujte výsledek). Hod'te D6:

- 1-2: Zkoušíte přesvědčit velitele, že jde o omyl. Uvěří vám a nechá vás jít.
- 3-5: Pokoušíte se vysvětlit, že došlo k omylu. Uvědomíte si, že nějaké drobné by jistě pomohly vaší důvěryhodnosti. Zaplatíte 2D6 a stráž vás nechá jít. (pokud je jiný gang v hlídce, zaplatíte peníze jemu). Pokud nemáte, viz. hod 6.
- 6: Snažíte se vymluvit, ale vše je zbytečné. Hrdina je uvržen do vězení. Dokud nezaplatíte 4D6 zlatých, nebude propuštěn.

24: Nemoc. Hrdinu přepadla malátnost a slabost. Tento hrdina musí vynechat D3 příštích fází.

25: Krádež. Hrdina byl okraden. Přijdete o 3D6.

26: Odvedenec. Jeden náhodně vybraný pomocník (ne zvíře) je odveden násilím do armády jednoho z lokálních vévodů, která má být brzy odeslána pryč. Hod'te D6:

- 1: Nepodaří se mu uprchnout a již nikdy není spatřen.
- 2-6: Pomocník úspěšně uprchne, ale přesto musíte zaplatit 3D6 místním rekrutům, aby po něm přestali pátrat. Pokud nemáte, viz. hod 1.

33: Parní lázně. Hrdina objeví nově otevřené parní lázně. Jakýkoliv hrdina, který musí vynechat některé z následujících fází, může v další fázi nastoupit.

34: Hazard. Hrdina zkouší štěstí v kostkách. Hod'te 1D6:

- 1-2: Hrdina prohrál 3D6 zlatých a odchází o něco moudřejší.
- 3-4: Hrdina to zvládl šul nul.
- 5-6: Na hrdinu se usmála štěstěna. Vyhrál 3D6 zlatých.

35: Podvod. Nepoctivý obchodník vašeho hrdinu okradl. Jeden náhodně vybraný předmět, který jste v tomto tahu zakoupili, je k ničemu a vyškrtnut.

36: Radovánky. V rozhazovačném rozmaru prohýříte 4D6 zlatých.

44: Přivýdělek. Skupinka hrdlořezů vám nabídne zúčastnit se pašerácké akce s přivýdělkem. Není možné přijmout, pokud jste v hlídce. Pokud souhlasíte, hod'te D6:

- 1-3: Nepodařila se vám najít příležitost k nepozorovanému předání zboží. Z akce nic není.
- 4-6: Pašováním vyděláte 4D6 zlatých.

45: Vědma. Vědma nabídne hrdinovy letmý pohled do jeho budoucnosti. Pokud souhlasíte, zaplat'te D6x3 zlatých a hod'te D6:

- 1: Vědma vidí budoucnost plnou nástrah a proto se hrdina odmítne zúčastnit další potyčky.
- 2-3: Vědma je v rauši a neví co mluví.
- 4: Vědma vidí budoucnost. Můžete si vybrat příští scénář.
- 5-6: Vědma vidí jasný obraz. Při příštím hodu na prohledávání si můžete přidat jednu kostku tak, aby vytvořila více stejných čísel (např. pokud padly v hodu tři čtyřky, můžete jednu čtyřku přidat). Tato kostka se ale nepočítá do celkového hodu.

46: Rvačka. Hrdina se pohádá s obchodníkem. Spor přeroste ve rvačku. Hod'te D6:

- 1: Hrdina dostal nakládačku a byl okraden o 3D6 zlatých..
- 2: Váš hrdina dostane výprask a přijde o 2D6 zlatých

- 3: Bitka přilákala hlídku, která zatkla dobrodruha a ten skončil ve vězení.
- 4: Váš hrdina srazí obchodníka k zemi a vezme si 2D6 zlatých za jeho drzost.
- 5: Hrdina přepere obchodníka a obere ho o 3D6 zlatých.
- 6: Rvačka přilákala hlídku, která je obdivuje hrdinovy schopnosti. Nabídne mu připojení se k hlídce (viz. hod 66).

55: Počestná práce. Váš gang dostane příležitost k poctivému výdělku. Za každého pomocníka obdržíte D6 zlatých.

56: Odměna. Při pochůzce táborem si hrdina všiml plakátu s hledaným vrahem. Uvědomil si, že tu osobu před chvílí potkal. Utíkal zpět, aby je zastihl právě v okamžiku, kdy zavlkl obchodníka do temné uličky. Hod'te kostkou:

- 1 Vrah před hrdinou se smíchem podřízne obchodníka a zakřičí „Vraaaah!“ a uteče. Přivolaná hlídka hrdinu okamžitě zavře do vězení. Po nějaké době je protestující hrdina puštěn, ale musí vynechat příští fázi.
- 2-5 Hrdina zachrání obchodníka, vrah ale uteče. Hrdina dostane odměnu 3D6 zlatých.

- 6 Hrdina zachrání obchodníka a zajme vraha. Za odměnu dostane od hlídky 4D6 zlatých. Obchodník je vám natolik zavázán, že u něj od nynějška můžete nakupovat se slevou D6 zlatých (je u něj možné koupit jeden předmět za fázi a funguje jako místo v táboře).

66: Připojení k hlídce. Člen vašeho gangu dostal možnost připojit se k hlídce. Pokud souhlasíte, musíte v táboře zanechat jednoho libovolného člena gangu (ne zvíře). Od této chvíle můžete ignorovat všechny výsledky náhodných událostí a míst v táboře, ve které figurují strážé, nebo hlídka, v Sigmarově přístřeší nemusíte platit poplatek za vstup. Kdykoliv je možné hlídku opustit a bojovník se opět může přidat ke gangu. Na konci každého tahu, kdy je bojovník gangu členem hlídky hod'te D6:

- 1: bojovník se u hlídky provinil proti jejím zásadám a je ze služby vypráskán. Musí hlídku opustit a následující tah se nezúčastní potyčky.
- 2-5: Váš bojovník vydělal v hlídce 2D6 zlatých.
- 6: Váš bojovník byl vyznamenán a vysloužil si odměnu 4D6 zlatých.



Karma

Počáteční karma:

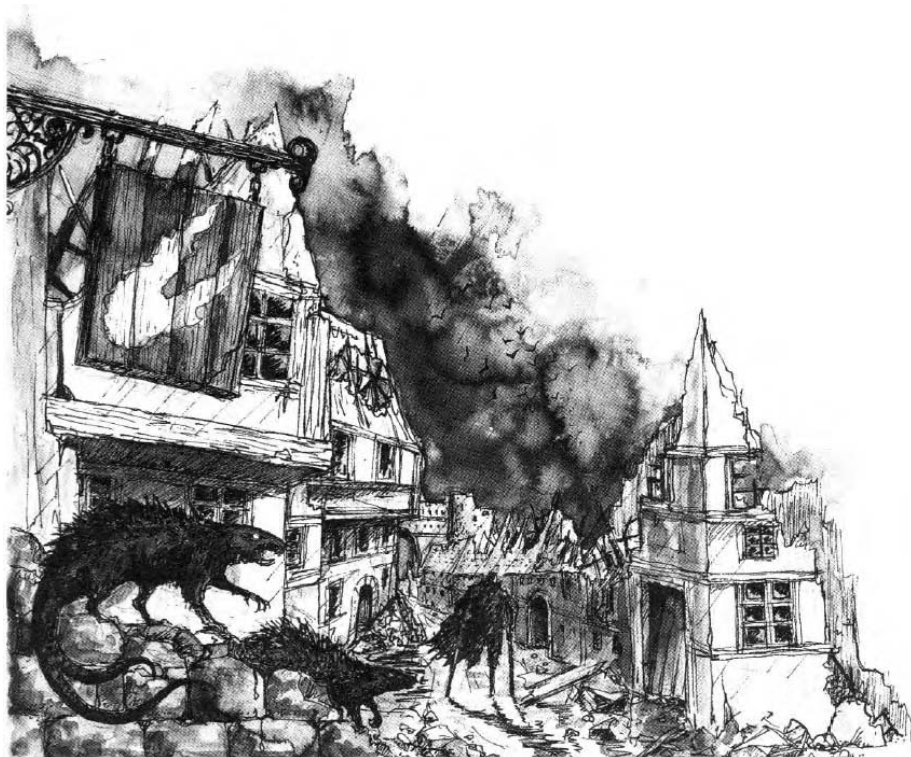
- 15 - 2x počet hrdinů
- 1 pokud je gang nabarvený
- 1 za příběh

Získávání karmy:

- Za každý sepsaný příběh získáte 1 bod karmy, maximálně však 1 za tah.
- Body karmy získáte také za každý vytvořený kus terénu. 1 bod pokud se jedná o překážku, nebo menší terén, 2 body v případě většího terénu, jako je např. budova.
- 1 bod karmy získáte za každý scénář, ve kterém nasadíte gang WYSIWYG, tzn. co má na sobě model, má i bojovník v rozpisu – vztahuje se na veškeré zbraně (s výjimkou základní dýky, vrhacích nožů, hvězdic a praku) a na všechny typy brnění. Z rozličné výbavy se pravidlo vztahuje na pláště, lucernu, louč a bojovou zástavu.
- Za každý scénář, ve kterém nasadíte zcela nabarvený gang získáte 1 bod karmy.
- Za každý scénář, ve kterém neustoupíte dobrovolně (nehledě na to, zda zvítězíte, nebo ne) získáte 1 bod karmy.
- Váš maximální počet nasbírané karmy nikdy nemůže přesáhnout 15 bodů.
- Karma získaná během potyčky se gangu připíše až na konci pobitevní fáze a je možné ji proto použít až v následující potyčce.

Používání karmy:

- Během jednoho kampaňového kola lze použít každou z níže uvedených činností pouze jednou.
- Pozor! Stále platí pravidlo, že přehoz již nelze znovu přehodit!
- **Čich na dobrý lup.** Při hodu na tabulku prohledávání v pobitevní fázi můžete za 3 body Karmy přehodit jednu kostku.
- **Tržnice.** Při hodu na shánění vzácného předmětu můžete jednu z dvojice kostek přehodit za 3 body Karmy.
- **Dobrodinec.** Za 3 body karmy můžete v pobitevní fázi bez postihu nakupovat, rekrutovat i shánět, i když by to za běžných okolností nebylo možné (např. při kampaňové akci prohledávání).
- **Mé nohy mě ještě unesou.** Za 3 body karmy se můžete pohnout i po důkladném prohledávání.
- **Štěstěna.** V průběhu jakéhokoliv scénáře můžete za 4 body karmy přehodit jeden hod na zásah, zranění, nebo na brnění. To je možné provést pouze jednou za potyčku.
- **Zvláštní výcvik.** Za 8 bodů karmy můžete přehodit hod na postup hrdinů nebo pomocníků.
- **Co je to támhle?** Za 4 body karmy si hráč může vybrat libovolný scénář (odpovídající lokaci). Pokud chce změnit scénář více hráčů, má ten s nižším hodnocením gangu přednost. Pokud má být scénář hrán kooperativně, zaplatí každý zúčastněný hráč 2 body karmy.



Scénáře

Výběr scénáře

Jak bylo popsáno výše, hráči si vyberou, na které lokaci se setkají. Aby zjistili, jaký scénář odehrají, hodí kostkou a porovnají výsledek s kolonkou pro příslušnou lokaci v tabulce na následující stránce.

Seznam scénářů

Čarodějův příbytek (2+)	str. 19
Dole v dole (2)	str. 20
Havraní kasárna (2+)	str. 21
Heroldův meč (2+)	str. 22
Honba za vrásnivcem (Hl. pravidla)	str. 93
Jezírko (2+)	str. 23
Kacíři budou očištěni! (2+)	str. 24
Kryslí klání (2+)	str. 25
Křik padlé víly (2+)	str. 26
Lov na příšeru(3+) (kooperační)	str. 27
Lov na zplozence (2+) (kooperační)	str. 29
Lov začíná (2+)	str. 30
Lovci odměn (2+)	str. 30
Moždír (2+)	str. 31
Náhodné setkání (Hlavní pravidla)	str. 95
Nápis na zdi (2+)	str. 32
Nevzbud'te obra! (3-4)(kooperační)	str. 33
Noc bezhlavého rytíře (2+)	str. 35
Noc na hřbitově (2+)	str. 36
Obrana naleziště (Hlavní pravidla)	str. 92
Okupace (Hlavní pravidla)	str. 96
Osobní strážce (2+)	str. 37
Pouliční boj (Hlavní pravidla)	str. 94
Procházka v zahradách (2+)	str. 38
Proražení (Hlavní pravidla)	str. 94
Překvapivý útok (Hlavní pravidla)	str. 96
Přepadení! (2+)	str. 38
Šarvátka (Hlavní pravidla)	str. 93
Tržiště (2+)	str. 39
Ukrytý poklad (Hlavní pravidla)	str. 95
Únos! (2)	str. 40
Upalte čarodějnice! (2)	str. 41
Velká knihovna (2+)	str. 42
Západní brána (2+) (kooperační)	str. 43
Ztracený princ (2)	str. 44
Ztracený předmět (2+)	str. 45

Obecná pravidla scénářů

Rozmístění gangů a začátek hry

Následující pravidla platí v případě, že není v pravidlech konkrétního scénáře napsáno jinak. Hráč, který hodí nejvyšší číslo si vybírá stranu na které poté rozmístí svůj gang. Rozmíst'jte gangy do 4" od okraje stolu na úrovni země. Pokud hraje více jak dva hráči, rozmíst'jte svůj gang také minimálně 8" od levého a pravého okraje své strany. Po rozmístění všech gangů vybírá hráč s nejnižším hodnocením gangu, kdo začíná jako první.

Herní předměty

V některých scénářích se vyskytují herní předměty, které je možné přemísťovat. Dělí se na lehké a těžké.

-Těžký předmět: Těžkými předměty jsou například truhly. Pokud nese takovýto předmět jeden bojovník, může se hýbat maximálně 3". Pokud je nesen dvěma bojovníky, mohou se hýbat do maximální vzdálenosti 6" za kolo. Oboje při zachování klasických pravidel pro pohyb a běh. Těžký předmět může bojovník

zvednout po té, co se s ním dostane do kontaktu postavců. Zbýlý pohyb můžete využít k nesení předmětu s výše uvedeným omezením.

-Lehký předmět: Lehké předměty jsou menší předměty, které mohou bojovníci nést v kapse, nebo ve vaku (např. úlomky vrásnivce). Předmět je možné zvednout dotykem postavce, ne však během napadení. Pokud je nositel předmětu *vyřazen z boje*, zůstává předmět ležet na místě, kde padl. Lehké předměty není možné v průběhu potyčky předávat jiným spolu bojovníkům.

Konec hry

Pokud není v pravidlech scénáře napsáno jinak, hra končí vítězstvím posledního gangu, který zůstane na herní ploše.

Lehké předměty, které zůstanou na stole jsou ztraceny. Pokud gang dobrovolně ustoupí z potyčky, za každý lehký předmět hod'te D6. Na hod 1-3 je předmět ztracen.

Těžké předměty, které zůstanou na stole bezprizorní jsou ztraceny. Pokud jej držel na konci hry vítězný gang, případnou jemu. Za každý těžký předmět na stole, který měl v okamžiku ústupu ustupující gang hod'te po hře D6. Na 1-2 připadne vítěznému gangu, na 3-4 se ztratí, na 5-6 se je podařilo gangu při ústupu odnést.

Nehráčské postavy

V některých scénářích se vyskytují i nehráčské postavy. Pokud má taková postava (např. obr, nebo zplozenec chaosu) více útoků rozdělí je rovnoměrně mezi všechny bojující. Útoky, které takto rozdělit nejdou se rozhodí mezi bojující náhodně. Pokud není v pravidlech scénáře přesně uveden popis jejich pohybu, nebo se jedná o vícečlennou skupinu, říd'te se pravidly na str. 46.

Slabší gangy

V některých scénářích jsou upravena pravidla tak, aby byla lépe vyvážena hra se *slabšími* gangy (rozdíl v hodnocení gangů je vyšší než 50). Efekt vyvážení je aplikován nejen podle toho, zda je protivník *slabší*, ale také podle toho o kolik je *slabší* podle tabulky ze str. 100 hlavních pravidel. Tzn. pokud je gang *slabší* o 51-75 bodů, efekt se uplatňuje za tento gang jednou, pokud je *slabší* o 76-100 bodů, tak dvakrát atd. Tedy např. ve scénáři Čarodějův příbytek si obránce *slabší* o 90 bodů hodnocení hází dvakrát na tabulku náhodného nálezu v domě

Kooperativní scénáře

Některé scénáře jsou označeny jako kooperativní. Na jejich odehrání se hráči musí dopředu dohodnout a mohou pak společně odehrát kooperativní scénář dle výběru. Za to však musejí zaplatit karmou (viz Karma str. 15).

Tabulka speciálních scénářů

Amfiteátr

- 1: Šarvátka 4: Krysí klání
- 2: Proražení 5: Ztracený princ
- 3: Lov začíná 6: Únos!

Boháčská čtvrt'

- 1: Ukrytý poklad 4: Havraní kasárna
- 2: Pouliční boj 5: Osobní strážce
- 3: Jezírko 6: Ztracený princ

Červené lucerny

- 1: Proražení 4: Noc bezhlavce
- 2: Přepadení! 5: Noc bezhlavce
- 3: Obrana naleziště 6: Čarodějův příbytek

Čtvrt' radovánek

- 1: Náhodné setkání 4: Tržnice
- 2: Překvapivý útok 5: Únos!
- 3: Pouliční boj 6: Ztracený princ

Ďáblovo doupě

- 1: Šarvátka 4: Dole v dole
- 2: Hon za vrásnivcem 5: Únos!
- 4: Obrana naleziště 6: Heroldův meč

Chudinská čtvrt'

- 1: Jezírko 4: Krysí klání
- 2: Hon za vrásnivcem 5: Nápis na zdi
- 3: Proražení 6: Heroldův meč

Havraní kasárna

- 1: Obrana naleziště 4: Moždír
- 2: Přepadení! 5: Havraní kasárna
- 3: Lov začíná 6: Havraní kasárna

Herynek

- 1: Šarvátka 4: Procházka v zahradách
- 2: Náhodné setkání 5: Havraní kasárna
- 3: Ztracený předmět 6: Moždír

Hřbitov sv. Vollera

- 1: Proražení 4: Noc na hřbitově
- 2: Náhodné setkání 5: Za tiché noci
- 3: Lov začíná 6: Křik padlé víly

Jižní brána •

- 1: Šarvátka 4: Lovci odměn
- 2: Proražení 5: Krysí klání
- 3: Pouliční boj 6: Ztracený princ

Jižní nábreží

- 1: Jezírko 4: Kacíři budou očištěni!
- 2: Hon za vrásnivcem 5: Křik padlé víly
- 3: Okupace 6: Upalte čarodějnice!

Jižní přístaviště

- 1: Okupace 4: Heroldův meč
- 2: Náhodné setkání 5: Lovci odměn
- 3: Přepadení! 6: Noc bezhlavce

Kamenická čtvrt'

- 1: Šarvátka 4: Únos!
- 2: Překvapivý útok 5: Kacíři budou očištěni
- 3: Lov začíná 6: Lovci odměn

Kouzelnická čtvrt'

- 1: Šarvátka 4: Čarodějův příbytek
- 2: Ukrytý poklad 5: Velká knihovna
- 3: Ztracený předmět 6: Čarodějův příbytek

Kováři

- 1: Okupace 4: Moždír
- 2: Náhodné setkání 5: Lovci odměn
- 3: Jezírko 6: Ztracený princ

Krysí loviště

- 2,2: Ztracený předmět 4: Krysí klání
- 5,5: Pouliční boj 5: Upalte čarodějnice!
- 6,6: Lov začíná 6: Kacíři budou očištěni!

Kupecká čtvrt'

- 1: Šarvátka 4: Lovci odměn
- 2: Proražení 5: Tržiště
- 3: Náhodné setkání 6: Nápis na zdi

Městská vila

- 1: Přepadení! 4: Křik padlé víly
- 2: Ztracený předmět 5: Nápis na zdi
- 3: Hon za vrásnivcem 6: Lovci odměn

Městský orloj

- 1: Šarvátka 4: Únos!
- 2: Ukrytý poklad 5: Noc bezhlavce
- 3: Okupace 6: Lovci odměn

Morrův chrám

- 1: Proražení 4: Upalte čarodějnice!
- 2: Náhodné setkání 5: Noc na hřbitově
- 3: Hon za vrásnivcem 6: Křik padlé víly

Palác hraběte Steinhardta

- 1: Šarvátka 4: Noc bezhlavce
- 2: Proražení 5: Heroldův meč
- 3: Překvapivý útok 6: Osobní strážce

Pivovar

- 1: Lov začíná 4: Procházka v zahradách
- 2: Pouliční boj 5: Havraní kasárna
- 3: Okupace 6: Osobní strážce

Popravčí náměstí

- 1: Šarvátka
 - 2: Obrana naleziště
 - 3: Překvapivý útok
- 4: Tržiště
5: Únos!
6: Krysí klání

Promenáda

- 1: Šarvátka
 - 2: Pouliční boj
 - 3: Náhodné setkání
- 4: Křik padlé víly
5: Noc na hřbitově
6: Křik padlé víly

Radnice

- 1: Okupace
 - 2: Obrana naleziště
 - 3: Překvapivý útok
- 4: Osobní strážce
5: Ztracený princ
6: Kacíři budou očištěni

Severní nábreží

- 1: Proražení
 - 2: Náhodné setkání
 - 3: Lov začíná
- 4: Lovci odměn
5: Noc bezhlavce
6: Krysí klání

Severní platejs

- 1: Okupace
 - 2: Jezírko
 - 3: Přepadení!
- 4: Lovci odměn
5: Osobní strážce
6: Ztracený princ

Severní přístaviště

- 1: Šarvátka
 - 2: Ztracený předmět
 - 3: Proražení
- 4: Noc bezhlavce
5: Osobní strážce
6: Ztracený princ

Severní zed'

- 1: Šarvátka
 - 2: Ztracený předmět
 - 3: Lov začíná
- 4: Velká knihovna
5: Procházka v zahradách
6: Osobní strážce

Sigmarův chrám

- 1: Proražení
 - 2: Náhodné setkání
 - 3: Přepadení!
- 4: Upalte čarodějnice!
5: Ztracený princ
6: Upalte čarodějnice!

Socha hraběte Gottharda

- 1: Šarvátka
 - 2: Proražení
 - 3: Náhodné setkání
- 4: Velká knihovna
5: Lovci odměn
6: Únos!

Spodina

- 1: Okupace
 - 2: Obrana naleziště
 - 3: Ztracený předmět
- 4: Kacíři budou očištěni
5: Noc bezhlavce
6: Krysí klání

Stanoviště

- 1: Šarvátka
 - 2: Pouliční boj
 - 3: Ukrytý poklad
- 4: Únos!
5: Lovci odměn
6: Dole v dole

Steinhardtovy zahrady

- 1: Jezírko
 - 2: Překvapivý útok
 - 3: Hon za vrásnivcem
- 4: Procházka v zahradách
5: Ztracený princ
6: Procházka v zahradách

Stínadla

- 1: Okupace
 - 2: Obrana naleziště
 - 3: Přepadení!
- 4: Únos!
5: Nápis na zdi
6: Heroldův meč

Střední most

Pouliční boj

Světlá čtvrť

- 1: Šarvátka
 - 2: Lov začíná
 - 3: Ztracený předmět
- 4: Lovci odměn
5: Kacíři budou očištěni
6: Krysí klání

Tmavá čtvrť

- 1: Okupace
 - 2: Proražení
 - 3: Přepadení!
- 4: Únos!
5: Únos!
6: Kacíři budou očištěni

Tržiště

- 1: Šarvátka
 - 2: Ukrytý poklad
 - 3: Hon za vrásnivcem
- 4: Tržiště
5: Tržiště
6: Čarodějův příbytek

Univerzita

- 1: Šarvátka
 - 2: Obrana naleziště
 - 3: Ukrytý poklad
- 4: Velká knihovna
5: Čarodějův příbytek
6: Velká knihovna

Velká knihovna

- 1: Ukrytý poklad
 - 2: Proražení
 - 3: Náhodné setkání
- 4: Velká knihovna
5: Upalte čarodějnice!
6: Velká knihovna

Věznice

- 1: Lov začíná
 - 2: Náhodné setkání
 - 3: Překvapivý útok
- 4: Noc bezhlavce
5: Osobní strážce
6: Moždír

Východní platejs

- 1: Šarvátka
 - 2: Pouliční boj
 - 3: Obrana naleziště
- 4: Lovci odměn
5: Kacíři budou očištěni
6: Upalte čarodějnice!

Vynálezci

- 1: Jezírko
 - 2: Proražení
 - 3: Ztracený předmět
- 4: Procházka v zahradách
5: Moždír
6: Moždír

Západní brána

- 1: Hon za vrásnivcem
 - 2: Okupace
 - 3: Ztracený předmět
- 4: Lovci odměn
5: Nápis na zdi
6: Západní brána

Čarodějův přibytěk

Ne každá ruina byla původně obyčejným domem. Na některých je i dnes vidět, že původně patřily městským radním či bohatým kupcům. A povídají se zkazky o truhlicích plných zlatáků v těchto domech. Gangy objevily, kde se shromažďovali čarodějové, alchymisté a lidé, kteří ovládali magická umění. V některém z domů by měla být ukryta mapa vedoucí k pokladu.

Terén

Klasicky. Hráči střídavě vyberou 4 budovy, které se nacházejí alespoň 10" od okraje stolu. Do nejvyššího patra každé z nich umístíte truhlu.

Gangy (2+)

Klasicky

Začátek hry

Klasicky

Speciální pravidla

- Hrdina, který se dostane do kontaktu s truhlou, ji může prohlédat. Hod'te 2D6 a přičtete si +1 za každou truhlu, kterou gang již prohlédl, +1 pokud má prohlédávající postava Morálku (Ld) 9 a víc a -1, pokud má prohlédávající postava Morálku (Ld) 6 a méně. Pokud padne 9+, podařilo se vám nalézt mapu k pokladu. Tuto mapu však ještě musíte rozluštit (viz. níže). Pokud zbývá poslední truhla a mapa dosud nebyla nalezena, nachází se mapa právě v ní.

- V případě, že mapu nenajdete, hod'te D6 a zjistíte, co jste místo mapy našli:

- 1: Svěcená voda
- 2: Luk
- 3: Meč
- 4: Obouruční zbraň
- 5: Lehká zbroj
- 6: Dávka Rudého stínu

Lušnění. Jeden model, který strávil v dotyku s truhlou celé kolo, aniž by dělal něco jiného, se může pokusit mapu vyluštit. Hod'te na konci hráčova kola 2D6 a přičtete +1 za každou akademickou schopnost, kterou bojovník má. Pokud je součet 10 a více, je mapa rozluštěna.

Konec hry

Hra končí pokud zůstane na stole poslední gang, nebo gang, který rozluští mapu. V obou případech je tento gang vítězný.

Zkušenosti

+1 vítězný velitel. Velitel vítězného gangu si přičte 1 zkušenost navíc.

+1 za přežití Každý hrdina nebo skupina pomocníků, která přežila potyčku, získává 1 zkušenost navíc.

+1 za vyřazeného protivníka. Hrdina získá 1 zkušenost za každého protivníka, kterého vyřadil z boje.

+1 za rozluštění mapy. Hrdina, který rozluští mapu, si přičte jednu zkušenost.

Poklad

Gang, kterému se podaří rozluštit mapu, pak může zjistit, co v pokladu našel:

- Automaticky: 4D6 zl.
- 3+: D3 šperků v hodnotě 10 zl. za kus.
- 4+: D3 dávek Léčivých bylinek
- 4+: Svitek rozptýlení (viz. pravidla níže)
- 4+: Gromrilový meč

Svitek rozptýlení. Tento svitek obsahuje formuli pro rozptýlení sesílaného kouzla. Svitek může být přečten hrdinou po té, co protivník sešle úspěšně nějaké kouzlo (ne modlitbu). Hod'te D6. Na hod 4+ je kouzlo úspěšně zrušeno.

Dole v dole

Je obecně známá věc, že dvojocasá kometa, která zničila Mordheim, byla tvořena z hmoty čistého Chaosu – vrásnivce, nebo také chaotitu, který byl po jejím dopadu rozmetán do širokého okolí. Tvrdý náraz komety však také způsobil, že v oblasti jejího dopadu byla spousta úlomků zaražena hluboko pod zem. Většinou ty největší kusy. Proto se ti nejhamiznější a nejsílenější lovci vrásnivce pustili i do hloubení dolů a podzemních šachet, kterých v okolí Kráteru stále přibývá. Tyto doly, jejichž vchody jsou kvůli utajení raženy nejčastěji přímo do podlah, nebo sklepení domů, přitahují mnoho zachytivců a nezřídka se stávají krutým bojištěm na život a na smrt. Někdy jsou gangy také za tučnou odměnu najímány, aby takový důl nadobro zavalily.

Terén

Na jedné středové ose postavte dva domy, které jsou alespoň 12“ od sebe a 6“ od okraje stolu. V útrobách těchto domů se nachází vchody do dolu. Zbytek terénu rozmístěte klasicky, avšak alespoň 6“ od prvních dvou budov.

Gangy (2)

Určete obránce klasickým způsobem. Obránce vybere polovinu bojovníků gangu (zaokrouhleno dolů). Ti prohledávají chodby dolů – rozdělte prohledávající bojovníky do dvou libovolně velikých skupin a označte, která skupina prohledává který důl. Ostatní bojovníci hlídají u vchodu – rozmístěte je kdekoli do 8“ od vchodových budov. Útočící gang může být rozmístěn do 4“ od okraje stran, které jsou rovnoběžné s osou, na které jsou umístěny vchodové domy. Tento gang má dva sudy se střelným prachem, kterými chtějí vyhodit vchody do povětří.

Začátek hry

Útočník začíná.

Speciální pravidla

Dole v dole. Všichni členové obráncova gangu, kteří jsou na začátku hry v dole si na začátku prvního obráncova kola hází D6. Na hod 5+ se vyjdou ven a objeví se ve spodním patře vchodové budovy a mohou normálně jednat. Na začátku třetího kola se tak stane na 4+, na začátku čtvrtého na 3+ atd. Hod 1 je vždy neúspěch.

Pokud obránce zvolí dobrovolný ústup, zatímco se v dole nacházejí ještě nějakí členové gangu, jsou tito automaticky *vyřazení z boje*. Dokud je alespoň čtvrtina členů obráncova gangu v dole, nemusí si gang házet na *test na prohru*.

Sudy s prachem. Sudy jsou *těžký předmět*. Ve chvíli, kdy je nesoucí model napaden, nebo se rozhodne napadat, musí sud položit/upustit. Sud je upuštěn také kdykoliv je nesoucí model *sražen, omráčen*, nebo *vyřazen z boje*. Pokud sud nesou dva bojovníci, může jej druhý držet, pokud jej první upustil.

- *Nebezpečný!* Pokud je sud s prachem upuštěn/položen, hod'te D6. Na hod 1 sud vybuchne! V případě výbuchu bojovníci, kteří sud nesli, případně všichni v kontaktu s nosičem, dostanou D3 zásahů se silou 5. Bojovníci do 3“ od výbuchu, kteří nejsou vůči poloze sudu *schováni*, dostanou zásah se silou 3. Navíc všechny sudy do 2“ od výbuchu se považují za upuštěné.
- *Vybuchne to!* Bojovník, který nese sud a není v boji zblízka, může ve své fázi zotavení sud zapálit. Na konci kola hod'te D6. Na výsledek 6 sud exploduje. Házejte každé následující útočnickovo kolo a vždy přičítejte +1.

- *Uhašení.* Obránce, který se dostane do kontaktu se sudem, se ho může pokusit na konci svého kola uhasit na hod 4+.

- *Zavalení dolu.* Pokud alespoň jeden sud exploduje v prostoru alespoň jedné vchodové budovy, je důl zavalen a hra končí. Pokud někdo zůstal zavalen, má na nějaký čas co dělat, aby se dostal ven.

Konec hry

- pokud útočník zavalí alespoň jeden důl, hra končí útočnickovým vítězstvím.
- pokud obránce nesplní test na ústup, žádný z gangů není vítězný.
- pokud útočník nesplní test na ústup, je vítězem obránce.

Zkušenosti

+1 vítězný velitel. Velitel vítězného gangu získává 1 zkušenost navíc.

+1 za vyřazeného protivníka. Hrdina, který vyřadí protivníka z akce získá 1 zkušenost navíc.

+1 za přežití. Všichni hrdinové a skupiny pomocníků, kteří potyčku přežili, si přičtou +1 zkušenost.

+2/+1 za zavalení dolu. Skupina bojovníků, nebo hrdina, který má na svědomí zavalení dolu, získá zkušenosti navíc. Hrdina +2 a skupina bojovníků +1 zkušenost navíc.

Poklad

Pokud se obránce ubrání, získá D3 úlomků vrásnivce navíc. Pokud obránce ustoupí z potyčky před zavalením dolu, získá útočník 1 úlomek navíc.

Pokud útočník uspěje v zavalení dolu, získá odměnu 4D6 zlatých.

Havraní kasárna

Havraní kasárna stojící v severozápadní části Mordheimu byly domovem ozbrojené paže hraběte Steinhardt. Říše byla tou dobou sužována hořkou občanskou válkou. Hrabě Steinhardt však odmítl vyslat své vojsko na podporu kterékoliv z válčících stran. Zatímco Říše se hrnula do víru války, vydávající velké sumy za zbraně a vojáky, Mordheim bohatl na jejich prodeji. Mordheimští vojáci tak mely ty nejlepší uniformy a zbraně byly té nejvyšší řemeslné kvality. Dnes po velké katastrofě zejí kasárna prázdnotou. Vojáci zahynuli, nebo utekli nejrychleji, jak mohli. Spousty gangu se tak vypravují do Havraních kasáren, aby se zmocnili bohatých zásob, které tam jistě zůstaly. Kasárna jsou rozlehlým komplexem budo.. Některé sklady a strážnice jsou i mimo samotná kasárna v jejich blízkém okolí. K jednomu z těchto skladů se zrovna blíží několik gangů...

Terén

Sklad by měl představovat zdi obehnaný komplex budov o rozloze 2x2 stopy se středem uprostřed stolu. Zeď je pobořená a proto v ní mohou být díry a mezery. 10" od kasárenské zdi nestojí žádné budovy. Do zdi ohraničeného prostoru umístíte D3+2 (+1 za každý gang nad počet 2) beden, které umístíte tak, aby byly alespoň 6" od sebe.

Gangy (2+)

Klasicky

Začátek hry

Klasicky

Speciální pravidla

Proviant. Bedny obsahují opuštěný vojenský proviant. Bedny jsou *těžký předmět*.

Nástrahy. Posádka nechala při odchodu velký nepořádek, skrývající nejednu nástrahu. Proto kdykoliv bojovník v kasárenském prostoru běží, musí si na konci pohybu hodit test na Morálku(Ld), zda se mu podařilo nástrahy včas odhalit. V případě neúspěchu zakopl, nebo šlápl na ostrý předmět. Bojovník si okamžitě hodí hod na vyřazení. Hod 5-6 počítejte jako *omrácen*.

Konec hry

Hra končí v následujících případech:

- jakmile je první bedna vynesena ze stolu.

- na stole zůstal poslední gang. Tento gang je vítězný.

Zkušenosti

+1 přežití Každý hrdina nebo skupina pomocníků, která přežila potyčku, získává 1 zkušenost navíc.

+1 vítězný vůdce Velitel vítězného gangu získá 1 zkušenost navíc.

+1 protivník vyřazen z boje. Hrdina získá 1 zkušenost za každého protivníka, kterého vyřadil z boje.

+1 za bednu odtahenou ze stolu. Každý hrdina nebo člen skupiny pomocníků, kterým se podařilo vynést bednu ze stolu získávají 1 zkušenost navíc. Jedna skupina pomocníků takto může získat max. 1 zkušenost

Poklad

Bedny. Za každou bednu, kterou gang získá hodíte 1 4D6 a součet výsledků porovnejte s tabulkou:

• 4: Šperky v hodnotě 6D6 zlatých. Pokud je nosí hrdina, může si přičíst +1 k hodů na hledání vzácných předmětů. Dále je v truhle králičí packa.

• 5: Trombón

• 6: Lékárnička. Obsahuje D6 kusů léčivých bylin, nebo si jeden z hrdinů může přehodit příští hod na vážná zranění (pokud nepadne *zajat* nebo *prodán zápasníkům*).

• 7: Těžké brnění

• 8: Elfi pláště

• 9: D3 štítů a mečů

• 10-11: Pivo v hodnotě 2D6 zlatých. Pokud při hodu padne 1 a 6 zároveň, našli jste navíc jednu dávku Bugmanova moku, nebo natolik zachované jídlo, že při příštím prodávání vrásnivce můžete použít sloupek o jedna vlevo v tabulce prodeje vrásnivce. Po otevření truhly se musíte rozhodnout pro jednu z možností.

• 12-16: 4D6 zlatých

• 17-18: Oblečení v hodnotě 2D6 zlatých včetně D3 kusů kožené kazajky. Pokud při hodu padne 1 a 6 zároveň, našel váš velitel pěkný klobouk (v hodnotě 20 zlatých), který zvyšuje dosah jeho schopnosti *velitel* o 1". Po každé potyčce, ve které byl velitel vyřazen z boje hodíte D6. Na hod 1 je klobouk ztracen. Není možné ho kombinovat s helmou.

• 19: Luxusní zboží v hodnotě 4D6 zlatých.

• 20: Střelný prach v hodnotě 5D6 zlatých a jedna dávka kvalitního střelného prachu.

• 21: D3 kuší a stejný počet loveckých šípů/šipek.

• 22: D3 Lehkých zbrojí

• 23: Dlouhá lovecká puška

• 24: Gromrilové brnění

Heroldův meč

Nedaleko Kráteru byl objeven nebývale velký úlomek vrásnivce. Jeho temná síla vyzařuje do okolí natolik silně, že zvedá mrtvé ze země vše živé pokrouť. Doposud se nikomu nepodařilo tento tučný úlomek uchvátit. Zmizelo zde již mnoho dobrodruhů včetně marienburgského herolda Sigmunda, jehož drahokamy zdobený meč prý stále leží na místě, kde zmizel.

Terén

Klasicky, avšak uprostřed stolu nechte menší prostranství představující náměstíčko. Vprostřed umístěte převrácený vůz a žetony představující obouruční meč a jeden velký úštěpek vrásnivce za každý zúčastněný gang. Navíc rozmístěte D3+1 klasických úlomků, které umístěte alespoň 8" od středu a okraje stolu a alespoň 6" od sebe navzájem. V umisťování se hráči střídají. Do 8" od středu umístěte D3+2 (+2 za každý gang nad počet 2) zombií.

Gangy (2+)

Klasicky, avšak žádný model nesmí začínat do 15" od středu.

Začátek hry

Klasicky

Speciální pravidla

Mlha velkého vrásnivce. Prostor o poloměru 12" od středu stolu je vyplněn hustou zeleně světélkující mlhou. Každý model, který chce do mlhy vstoupit, musí splnit před započítáním pohybu test na Morálku (Ld). V případě neúspěchu se může hýbat, ale neodvážá se vstoupit do mlhy. Pokud bojovník napadal, jedná se o nezdařené napadení, avšak bojovník nesmí vstoupit do mlhy. Toto pravidlo neplatí pro modely *imunní na psychologii* nebo na *strach*. V mlze je viditelnost snížena na hodnotu bojovníkovy Iniciativy (I). Tedy bojovník s Iniciativou 3 uvidí do vzdálenosti 3". K této vzdálenosti můžete přičíst bonus za vybavení, jako jsou lucerny a louče. Modely mimo mlhu nevidí modely v mlze a naopak.

Úštěpky velkého vrásnivce. Velké úštěpky jsou *těžký předmět* a mohou být odneseny mimo hrací stůl.

Heroldův meč. Heroldův meč je v této hře *lehký předmět*.

Zombie Zář velkého vrásnivce přitahuje mnoho černých stvoření. V tuto chvíli se kolem vozu potloukají právě zombie. Zombie se hýbou v kole po všech hráčích k nejbližšímu viditelnému cíli. Zombie ignorují špatnou viditelnost v mlze.

Znovuoživení. Moc velkého vrásnivce je obrovská. Za každou zombii vyřazenou z boje hodíte v jejích fázi zotavení D6. Na výsledek 4+ se objeví opět uprostřed stolu, může se hýbat i napadat. Každá zombie se takto může znovu objevit pouze jednou.

Konec hry

Hra končí v následujících případech:

- Klasicky. Poslední gang na stole je vítězný
- První úštěpek velkého vrásnivce je odnesen mimo stůl.

Zkušenosti

+1 přežití Každý hrdina nebo skupina pomocníků, která přežila potyčku, získává 1 zkušenost navíc.

+1 vítězný vůdce Velitel vítězného gangu získá 1 zkušenost navíc.

+1 protivník vyřazen z boje. Hrdina získá 1 zkušenost za každého protivníka, kterého vyřadil z boje.

+1 za velký úlomek odtahovaný ze stolu. Každý hrdina nebo člen skupiny pomocníků, kterým se podařilo vynést velký úlomek ze stolu získávají 1 zkušenost navíc. Každá skupina pomocníků takto může získat maximálně jednu zkušenost.

+1 za heroldův meč odnesený ze stolu. Hrdina, který vynesel ze stolu heroldův meč získá +1 zkušenost navíc.

Poklad

Vrásnivce. Za každý velký úlomek vrásnivce získá váš gang po hře D3 úlomků navíc.

Heroldův meč. Po hře může být meč používán, nebo prodán gangem, který jej získal. Funguje jako gromrilová obouruční zbraň.

Jezírko

Rozšířily se zvěsti, že uprostřed města se nachází jezírko, jehož voda má léčivé účinky. Léčivé účinky ale znamenají magii, no a magie, to znamená vrásnivce! V jezírku musí být spousta vrásnivců! Několik gangů se vypravilo k jezírku, aby tento chaos získaly pro sebe.

Terén

Klasicky, nicméně uprostřed stolu umístíte terén připomínající jezírko, který má v průměru přibližně 6". Jezírko bylo vytvořeno dopadem většího úštěpu z komety, proto se na dně nachází nebývalé množství vrásnivce.

Gangy (2+)

Klasicky.

Začátek hry

Klasicky.

Speciální pravidla

Jezírko. Cílem gangů je dostat se do jezírka a vylovit z něj co nejvíce úlomků vrásnivce. V jezírku se nachází D3+3 úlomků. Jezírko je mělké, ale voda je kalně zelená a hustá. Považujte zavodněnou plochu jako těžký terén. Hrdina nebo pomocník, který neběžel, skončil svůj pohyb celým podstavcem v jezírku a v průběhu kole neprováděl žádnou jinou aktivitu (nestřílel, není v boji zblízka, nenabíjel), může prohledávat jezírko a na konci kola si hodí D6, aby zjistil, zda byl úspěšný. Na hod 5-6 hrdina našel úlomek. Bojovník nemůže prohledávat jezírko, pokud svůj pohyb nezakončil alespoň 1" daleko od jiného modelu (přátelského, či nikoliv), neboť v rozvířené vodě plné hlíny a kamení se hledá ještě hůře. V jezírku může být nalezeno jen tolik kusů vrásnivce, kolik bylo určeno na začátku. Jakékoliv hledání po té, co bylo jezírko vyloveno, je bezvýsledné. Získaný vrásnivec se nadále počítá klasicky jako lehký předmět, avšak může najít pouze jeden vrásnivec.

Mlha. Jezírko plné vrásnivce pochopitelně není obyčejné jezírko. Nad občas zabublající hladinou se vznáší neproniknutelná těžká mlha. To znamená, že nad prostorem jezírka je pro modely na podstavcích 20x20cm viditelnost snížena pouze na vzdálenost bojovníkovy Iniciativy (I) v palcích + bonusy za louče a lucerny. Z prostoru mimo mlhu není do mlhy vidět vůbec a naopak. Modely, které jsou částečně v mlze a částečně mimo se pro modely mimo mlhu počítají jako v krytu (nemohou se však *schovat*). Modely na větších podstavcích jsou normálně viditelné, stejně jako ony vidí mimo plochu jezírka. Menší modely v ploše jezírka však stále vidí pouze do vzdálenosti své iniciativy (I) a naopak.

Konec hry

Klasicky

Zkušenosti

+1 přežití Každý hrdina nebo skupina pomocníků, která přežila potyčku, získává 1 zkušenost navíc.

+1 vítězný vůdce Velitel vítězného gangu získá 1 zkušenost navíc.

+1 protivník vyřazen z boje. Hrdina získá 1 zkušenost za každého protivníka, kterého vyřadil z boje.

+1 za vrásnivec držený na konci hry Každý hrdina nesoucí vrásnivec na konci hry získá +1 zkušenost navíc.

Řadí budou očistěni!

Gang byl vyslán do hlouby města prokletých vysoce postavenými členy Řádu Sigmarových templářů. Jejich cílem je odhalit jisté kultisty, kteří v dané části města provádějí své nekalé aktivity a věří se, že jsou zodpovědní za nedávnou smrt několika lovců čarodějnic a kněží.

Ve skutečnosti stojí za vším šílený magistr démonolog, který se snaží spojit s bohy Chaosu. Na neštěstí pro něj se zdá, že každou chvíli uspěje.

Terén

Klasicky. Hráči střídavě vyberou 4 budovy alespoň 10" od okraje stolu. Do každé budovy umístíte Temnou duši. V jedné z nich se navíc skrývá magistr.

Gangy (2+)

Gangy rozmístíte klasicky. Pokud se hry účastní spřízněnci Chaosu, může se jeden gang rozhodnout magistra bránit a stává se obráncem.

Začátek hry

Klasicky. Pokud je ve hře obráncem, jede po útočnících.

Speciální pravidla

Kde je? Kdykoliv do některé ze 4 zvolených budov vstoupí nějaký bojovník (včetně zvířat), je napaden temnou duší. Zároveň hodíte 2D6. Pokud padne 10 a víc, magistr byl objeven. Pokud zůstane poslední neprohledaná budova a magistr stále nebyl nalezen, bude v neprohledané budově. Magistr se nachází vždy v nejvyšším patře v rohu místnosti a je chráněn další temnou duší. Ve snaze dokončit rituál stojí magistr stále na svém místě. Bodyguard napadne každého, kdo vstoupí do jejich patra a skočí do cesty každému, kdo by napadal magistra. Posedlost obřadem je navíc tak silná, že je magistr kompletně *imunní na psychologii*. Pokud je magistr v boji zblízka, pokusí se ve své magické fázi seslat Představy utrpení na protivníka s nejvyšším počtem zkušeností, který na něj útočí. Magistr i jeho ochranka se vždy počítají jako v krytu.

Temné duše. Jakmile je magistr objeven, zbylé temné duše, které nejsou v boji, se pohybují v kole po všech hráčích. Pokud mají linii výhledu na nějakého člena gangu, pohnou se pohybem, nebo napadením směrem k němu. Jinak se pohnou D6+2" náhodným směrem (použijte rozptylovou kostku).

Temné duše

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

• Vybavení: Palcát a dýka, nebo vybavení podle modelu (pokud odpovídá zbráním ze seznamu gangu posedlých). Temné duše mají hod na brnění 4+ proti střelbě a magii (i modlitbám).

Magistr

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

Vybavení a schopnosti. Magistr je vybaven holí, kterou používá ke své obraně v obou rukách a má schopnost Čáry. Magistr má nemodifikovatelný hod na brnění 5+ v boji zblízka a 4+ proti střelbě a magii (včetně modliteb).

Rituál. Ve fázi zotavení každého hráčova kola, od druhého kola dále, hodíte 2D6 a přidejte následující úpravy:

- +1 za každé celé odehrané kolo.
 - +1 za každé seslané kouzlo (ne modlitbu).
 - +1 za každý model, který byl *vyřazen ze hry*
- Pokud je celkový výsledek 18+, démon přišel (viz. níže).

Démon přichází! Démon zcela přebírá magistrovo tělo. Pokud byl magistr posednut před tím, než byl některým gangem objeven, umístíte jej do náhodně vybrané z ještě neprohledaných budov. Magistr okamžitě získá D3 náhodně vybraných mutací ze seznamu pro gangy Posedlých, jeho Odolnost a Síla se zvednou o 1, jeho počet Zranění se zvedne o počet ještě žijících temných duší, které tímto zmizí ze stolu. Poslední magistr se pohybuje v kole po všech hráčích D6+6" k nejbližšímu modelu (+1 pokud získá mutaci Kopyta). Pokud je nějaký gang obráncem, nastává mu těžká chvíle, neboť posedlý magistr nerozeznává kdo je přítel a kdo nepřítel.

Démon.

- Způsobuje *strach*
- **Démonická podstata.** Pokud démon ztratí poslední Zranění, je automaticky *vyřazen z boje*, nicméně okamžitě hodíte D6 – na hod 4+ se opět zvedne a pokračuje v boji. Po každém vyřazení se však tento hod napříště zhorší o 1 (tedy podruhé na 5+, potřetí na 6+). Pokud ani tento hod úspěšně nehodí, byl nadobro zažehnán zpět do světa Chaosu.

Konec hry

Útočící gang, který zabije magistra, je vítězem a hra končí. Pokud na stole zůstane magistr a obráncem, je vítězem obráncem.

Zkušenosti

- +1 přežití** Každý hrdina nebo skupina pomocníků, která přežila potyčku, získává 1 zkušenost navíc.
- +1 vítězný vůdce** Velitel vítězného gangu získá 1 zkušenost navíc.
- +1 protivník vyřazen z boje.** Hrdina získá 1 zkušenost za každého protivníka, kterého vyřadil z boje.
- +2/1 za vyřazení démona.** Hrdina, který definitivně vyřadí magistra v podobě démona získává 2 zkušenosti navíc. Pokud vyřadí magistra pomocník, jeho skupina získává 1 zkušenost navíc. Skupina pomocníků může takto během hry získat maximálně jednu zkušenost navíc.

Poklad

Magistr si schovával zásobu vrásnivce. Vítězný gang získá D3+1 úloмок. Obráncem získá namísto úloмок stejný počet zkušeností, které může volně rozdělit.

Krysy hlání

Ve chvíli, kdy se gang přibližuje k budově, o které je dobře známo, že ukrývá značné množství cenných věcí, vyběhne zevnitř několik obřích zmutovaných krys. Kapitán doběhne ke dveřím první, aby v úděsu spatřil, jak obří krysa právě spolkla poslední kousek vrásnivce a mříť dírou v okně ven. „Snědly nám náš lup, kamarádi! Za nimi!“, křičí, a ozvěna se šíří zdánlivě prázdnými ulicemi.

Terén

Klasicky

Gangy (2+)

Hod'te D3+1 za každého hráče. Výsledek se rovná počtu krys pohybujících se po herní ploše. Rozmístěte krysy do prostoru 18"x18" (18"x36" pokud se hry účastní více jak 4 hráči a stůl je tím pádem 48"x64"). Hráči se střídají v jejich rozmisťování. Jakmile jsou krysy rozmístěny, rozmístěte gangy klasickým způsobem.

Začátek hry

Klasicky. Krysy se hýbou v kole po všech hráčích.

Speciální pravidla

Obří krysy

Vlastnosti	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Obří krysa	2D6	3	0	3	3	1	4	1	4

- **Malé.** Krysy, které nejsou zmutované (viz níže), neomezují bojovníky v pohybu a nezpůsobují kritická zranění.

- **Poběží doleva! Ne doprava!** Krysy běhají splašeně 2D6" náhodným směrem (použijte rozptylovou kostku) v kole po všech hráčích. Pokud se díky pohybu dostanou do kontaktu podstavců s nějakým členem gangu, počítejte to jako *napadení*. Navzájem se krysy oběhnou. Krysy jsou obratné a mohou také šplhat po zdech (bez nutnosti testovat na iniciativu). Pokud krysa vyběhne ze stolu, je již nadobro venku ze hry. Díky jejich prudkému pohybování má veškerá střelba na krysy postih -1 na zásah.

- **Skoro jsem ji měl!** Krysy jsou neuvěřitelně mrštné. Bojovník, který se *napadením* dostane do kontaktu podstavců s krysou, která není v boji zblízka, musí splnit test Iniciativy (I). V případě neúspěchu se krysa vysmýkne – pohněte ji 2" přímo od směru napadení (překážky bude obíhat).

- **Šéfe, mají mít krysy dvě hlavy?** Poprvé, když je krysa úspěšně napadena, hod'te D6. Na hod 1-2 napadená krysa náhle zmutuje do ohavné podoby. Mutant již nepobíhá, ale hýbe se k nejbližšímu modelu.

Vlastnosti	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Abominace	2D6	3	0	4	4	2	4	2	4

- **Je tam!!** Jakmile je krysa *vyřazena ze hry*, její mrtvola může být rozkuchána a prohledána. Bojovník, který chce prohledat útroby obří krysy musí být s mrtvolou v kontaktu po té, co se pouze pohnul a neprováděl žádnou jinou aktivitu (nenabíjel, neběžel, nebojoval). Na konci pohybové fáze hod'te test na Morálku(Ld) bojovníka – hrabat se ve zmutovaných vnitřnostech není jen tak. V případě úspěchu je upatlaný objekt z těla vydobyt. Všechny zmutované krysy mají v sobě jeden úlomek vrásnivce. Všechny ostatní mají v útrobach jiný předmět (o jaký předmět se jedná zjistíte až v pobitevní fázi). Předmět i vrásnivec jsou *lehké předměty*. Za každý nalezený předmět, který má gang na konci potyčky, hod'te v pobitevní fázi D6 a porovnejte s tabulkou na konci této strany.

Konec hry

Klasicky.

Zkušenosti

- **+1 přežití** Každý hrdina nebo skupina pomocníků, která přežila potyčku, získává 1 zkušenost navíc.

- **+1 vítězný vůdce** Velitel vítězného gangu získá 1 zkušenost navíc.

- **+1 protivník vyřazen z boje.** Hrdina získá 1 zkušenost za každého protivníka, kterého vyřadil z boje.

- **+1 za vrásnivec držení na konci hry** Každý hrdina nesoucí vrásnivec na konci hry získá +1 zkušenost navíc.

Poklad

Předmět: Hod'te D6 a výsledek porovnejte s následující tabulkou.

Hod:

- 1: Česnek
- 2: Louč
- 3: Lucerna
- 4: Lano a hák
- 5: Talisman štěstí
- 6: Dalekohled

Křik padlé víly

V okolí Mordheimu se rozkřikla zpráva o pokladu nepředstavitelné hodnoty, který byl objeven v jednom starém domě. Je však strážěn úděsným zjevením, jehož jekot trhá nejen uši, ale i mozkové záhyby a kdo přežije, jistojistě se zblázní. Zatím se nevrátil nikdo, kdo by truhlu s pokladem úspěšně ukořistil.

Terén

Klasicky, s výjimkou budovy, která stojí uprostřed hracího stolu.

Gangy (2+)

Klasicky.

Začátek hry

Klasicky.

Zvláštní pravidla

Padlá víla. V budově uprostřed stolu je truhla s pokladem, která je strážena padlou vílou. Na počátku hry stojí víla vedle pokladu. V momentě, kdy se nějaký bojovník dostane do 12" od víly, tato se zapojuje do hry jako poslední hráč kola a to následujícím způsobem. Víla se pohne 3+D6" náhodně směrem k jednomu ze dvou nejbližších modelů. Pokud projde skrz model, musí si tento hodit test na Morálku (Ld). Pokud neuspěje, má postih -1 k Ld dokud není víla zažehnána. Po dokončení pohybu použije svůj křik (viz. níže). Pokud je tento model nemrtvý, nebo posedlý, klasicky ho napadne.

Vlastnosti	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Padlá víla	3+D6	4	0	4	4	3	3	3	8

- **Působí strach**
- **Imunní na jedy**
- **Imunní na psychologii**
- **Nemrtvá**

• **Éterická:** víla je nadpřirozené stvoření s éterickým tělem. Hýbe se skrz všechny překážky i bojovníky bez jakéhokoliv postihu pohybu. Vzhledem ke své nehmotné podstatě je není možné zranit klasickým způsobem. Přesto mohou být v boji zblízka poraženy, protože nesou přítomnost kovových zbraní. Pokud je víla zasažena zbraní, pohne se 3+2D6" směrem přímo od útočníka, který vílu zasáhl. Ve svém dalším kole se může pohnout klasicky. Pokud je vyhnána mimo stůl, považujte ji za nadobro zahnanou. Víla je éterické stvoření a proto neomezuje bojovníky v pohybu. Víla v boji nemůže způsobit kritické zranění.

• **Tělo:** Vílu je možné také zranit v boji zblízka a to zbraní, která je na začátku hry potřena svěcenou vodou. Natření je třeba nahlásit na začátku hry – zbraň pak zraňuje klasicky. (hod na zranění proveďte, i když víla prchá po zásahu pryč). Vzhledem k tomu, že víla hned po prvním zásahu prchne, může ztratit jen jedno zranění za kolo. Stejným způsobem může vílu zranit magická střela, modlitba Plamenná duše, Hammerschlag a posedlí s mutací Démoní duše, démonická zbraň z darů Pána stínů a pochodeň. Přímý zásah celým vrženým flakónkem způsobí víle automatické zranění a také ji přiměje prchnout. Jakmile je počet Zranění (W) víly snížen na 0, je automaticky zažehnána.

• **Křik:** víla je schopná vydat příšerný vřeštivý křik, který sráží smrtelníky k zemi. Křik víly použijte ve fázi střelby, i v případě, že je víla v boji zblízka. Útok křikem má dosah 6". Všechny modely v dosahu si musí projít testem Morálky (Ld). V případě neúspěchu je bojovník automaticky *sražen*. Pokud je hodnota Ld přehozena o 3 a více, je bojovník *omráčen*. Tento křik nemá účinek na nemrtvé, posedlé a bojovníky imunní na psychologii.

Truhla. Gang, který chce truhlu jistojistě získat ji musí dopravit mimo hrací plochu. Truhla je těžký předmět.

Konec hry

Hra končí ve chvíli, kdy je na ploše poslední gang, nebo pokud je truhla vynesena z herní plochy (gang kterému se to podaří je vítězný). Pokud skončí hra dříve, než byla víla zažehnána, truhla nepřipadne nikomu, neb její nadpřirozená síla má nad truhlou stále svou moc. V opačném případě je pro získání truhly třeba aby ji vítěz na konci hry držel, případně vynesl ze stolu (neplatí, pokud protivník ustoupí dobrovolně).

Zkušenosti

+1 vítězný velitel. Velitel vítězného gangu získává 1 zkušenost navíc.

+1 za vyřazeného protivníka. Hrdina, který vyřadí protivníka z akce získá 1 zkušenost navíc.

+1 za přežití. Všichni hrdinové a skupiny pomocníků, kteří potyčku přežili, si přičtou +1 zkušenost.

+2 za vynesení truhly. Pokud hrdina vynesl truhlu mimo hrací plochu, získává 2 zkušenosti navíc.

+1 za zapuzení víly. Pokud hrdina zažehná vílu, (zažene ji mimo stůl nebo vyřadí z boje) získává zkušenost navíc.

Poklad

Pokud se některému gangu podaří získat truhlu s pokladem může v pobitevní fázi truhlu prohledat. Hodte za každý níže uvedený předmět zvlášť D6.

Potřebný výsledek

- Automaticky: 3D6gc
- 5+: D3 drahokamů v ceně 10 zl za jeden
- 6+: Svatá relikvie
- 5+: Těžké brnění
- 6+: Elfí plášť

Lov na příšeru

Gang se dozvěděl o hrůzném monstu, které se usadilo v rozvalinách města. Jedná se snad o draka či podobnou stvůru. Příšery však rády hromadí poklady! Pohádkové poklady, neuvěřitelná kvanta! Rozhodli jste se prozkoumat, co je na tom všem pravdy.

Terén

Klasicky, nicméně uprostřed stolu postavte větší budovu s alespoň částečně otevřenou střechou – zde má příšera své doupě. Zároveň myslte na to, že cílem scénáře není zápas s příšerou v neprostupných uličkách, ale spíše ve volnějších prostorách.

Gangy (2+) (kooperační)

Tento scénář je možné hrát pouze kooperativně. Gangy se rozmísťují klasicky. V budově uprostřed je navíc umístěna příšera, která jede v kole po všech hráčích. Hráči jednájí klasicky ve svých kolech. Pořadí určete náhodně..

Začátek hry

Klasicky

Speciální pravidla

V budově uprostřed stolu se ukrývá ohromný tvor, strážící svůj poklad. Naštěstí je to však pouze mládě. Příšera má podstavec 4x4 cm, jedná v kole po všech hráčích a platí pro ni následující pravidla:

Monstrum: Příšera způsobuje *strach* a je *velký cíl*. Navíc si nikdy nehází na osamocení nebo ústup.

Doupě. Dokud je příšera ve svém doupěti, vždy se počítá jako v krytu. Doupě nepočítejte jako překážku pro rozhled ani pro pohyb příšery – ona zná dobře každou skulinku.

Tvrdá lebka. Monstra nejdou tak snadno srazit, nebo omráčit jako člověk. Proto, při hodu na vyřazení je monstrum na 5-6 vyřazeno z boje, avšak pokud padne 1-4 přijde na místo *sražení* nebo *omráčení* jeden útok, který se jí obnoví až v jejím následujícím kole. Příšera je imunní na kritická zranění.

Co se vleče, neutěče. Příšera ucítí přicházející gangy, jakmile se dostanou do vzdálenosti bližší 16". Pokud se na začátku kola příšery nachází nějaké modely v této vzdálenosti, příšera se automaticky vydá plným pohybem (12") směrem k nejbližší z ní. Bojovník se může pokusit schovat, aby ho příšera ve svém kole nezmerčila. Díky jejím ostrým smyslům však musí splnit na konci svého pohybu test Iniciativy (I), aby se mu to povedlo. Pokud tento pohyb dostane příšeru do kontaktu podstavců s bojovníkem, počítejte to jako napadení. Pokud bude mít příšera možnost dostat do kontaktu více modelů (včetně toho nejbližšího), udělá to. Pokud není příšera v boji, vždy stojí čelem k nejbližšímu bojovníkovi. Příšera při tomto pohybu ignoruje *sražené* a *omráčené* modely, každopádně pokud jí při pohybu nějaké leží v cestě, dostanou automatický zásah se silou 4 jako by se jednalo o zranění střelbou.

Šplhoun. Příšera umí výborně šplhat po zdech. V případě, že se nějaký bojovník, na kterého příšera útočí, nachází v patře, počítejte vertikální pohyb příšery stejně, jako horizontální. Příšera nemusí házet na Iniciativu (I).

Slizoun. Veškeré střelecké útoky si počítají -1 na zásah. Pokud příšeru někdo zasáhne střelbou a nikdo se nenachází do 18", vydá se směrem ke střelajícímu modelu a pokud je to možné, použije útok dechem (viz Dech).

Napadení příšery: Příšera je extrémně obratná. Je proto schopná provést útoky ještě ve chvíli, kdy ji bojovníci napadají. Jde je důležité sledovat, Z jaké strany bojovníci příšeru napadli. Pro všechny bojovníky, kteří v daném kole útočili zepředu, platí zvláštní útok *Útok tlamou* (viz níže). Pro ty, kteří útočili zboku platí *Útok tlapou* a pro ty útočící zezadu *Útok ocasem*.

Příšera v boji z blízka. Pro boj zblízka s příšerou použijte pravidla pro boj více hráčů s tím rozdílem, že v kole každého hráče bojují s příšerou všichni bojovníci, kteří jsou s ní v kontaktu. Příšera bojuje standardně s tím rozdílem, že ve svém kole provede jako úplně první před všemi hráči svůj speciální útok. Hod'te 2D6 výsledek porovnejte s tabulkou:

Hod 2D6:

- 2- Útok tlamou
- 3- Útok tlapou,
- 4- Útok ocasem
- 5- Odskok
- 6- Útok dechem
- 7- Odskok
- 8- Útok ocasem
- 9- Odskok
- 10-Útok ocasem
- 11- Útok tlamou,
- 12-Útok tlapou,

Útok ocasem: Tento útok je veden proti všem bojovníkům, kteří jsou v boji zblízka s příšerou. Zasažený bojovník musí projít testem na Iniciativu (I), jinak je automaticky *sražen*.

Útok tlamou: Příšera chňapne po modelu s nejlepším brněním, ten, pokud nesplní test na Iniciativu (I) dostane zásah se silou 4 s postihem -3 na brnění a je odhozen 2D6" náhodným směrem. Samotný dopad na zem ušetří bojovníkovi zásah se silou 2 bez hodu na brnění. Pokud bojovník uhne, již nemůže v tomto kole útočit.

Útok tlapou: Příšera praští tlapou model s největší silou (včetně zbraně, kterou právě používá). Ten, pokud nesplní test na Iniciativu (I) dostane zásah se silou 5 a je odmrštěn D6" od příšery a je automaticky *sražen*.

Útok dechem: Všechny modely v kontaktu s příšerou dostanou automatický zásah se silou 4 bez hodu na brnění.

Odskok: Příšera se pohne 2D6“ náhodným směrem. Všechny modely, které jí stály v cestě musí splnit test Iniciativy (I), jinak dostanou zásah se silou 4 a jsou automaticky *sražené*. *Sražené* a *omráčené* modely dostanou automatický zásah se silou 4 (počítejte jako by byl zásah ze střelby). Příšera se navíc otočí a zaútočí dechem (viz Dech) – každý model dotýkající se šablony dostane zásah se silou 4 bez hodu na brnění.

Po speciálním útoku provede své klasické útoky v iniciativním pořadí. Útoky distribuuje směrem od středu přední strany podstavce.

Na bojující příšeru je možné i střílet, nicméně všechny výstřely mají -1 na zásah. Pokud padne o jedna méně, než je třeba na zasažení obra, byl zasažen jeden z bojujících – konkrétně ten, který je nejbližší ke střelci (bez ohledu na to, zda jej střelec vidí).

U magických střel hod'te po úspěšném seslání D6. Pokud padne 1, byl zasažen bojující, který je nejbližší k sesílajícímu.

Vlastnosti	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Příšera	6	4	0	5	5	4	5	5	8

Šupiny: Příšera má nemodifikovatelný hod na brnění 4+.

Dech: příšera používá dech vždy ve své fázi střelby, pokud není v boji zblízka. Použijte WHFB šablonu pro dech (délka 8”), kterou položíte k tlamě, nebo okraji podstavce příšery. Příšera se snaží zasáhnout co nejvíce protivníků (úspěšně schované modely nevidí). Každý model, který se dotýká šablony, je zasažen a utrží zásah se silou 4 bez hodu na brnění. Pokud se šablona dotkne budovy, jsou všechny modely v budově zasažené taky.

Pokud bude mít možnost tímto způsobem zvýšit počet zasažených, udělá to.

Konec hry

Hra končí ve chvíli, kdy je příšera vyřazena ze hry, nebo kdy na stole nezůstane žádný gang.

Zkušenosti

+1 vítězný velitel. Velitel gangu, který neprchl z bitvy, získá +1 zkušenost.

+1 za přežití. Všichni hrdinové a skupiny pomocníků, kteří potyčku přežili, si přičtou +1 zkušenost.

+2/1 za zranění příšery. Hrdina získá +2 zkušenosti za zabití příšery. Pokud zabije příšeru skupina pomocníků, jeho skupina získá +1 zkušenost.

Poklad

V doupěti se nachází poklad. Každý zúčastněný gang získá 5D6 zlatých a D3 vrásnivců

Dále hod'te D6, abyste zjistili, jaké další věci se v pokladu nacházejí:

- 5+: D3 kusů lehkého brnění
- 4+: Štít
- 4+: Helma
- 5+: D3 mečů
- 5+: D3 drahokamů v hodnotě 10 zlatých každý
- 5+: Šperky v hodnotě 1D6x5 zlatých
- 6+: Gromrilová sekera
- 5+: Těžké brnění
- 6+: Ithilmarová zbroj
- 6+: Gromrilová zbroj



Loz na zplozence

"Támhle, chlapi, za ním! 50 zlatých mužů, který tu bestii srazí k zemi!", vykřikl kapitán Alkazar ke svým mužům, kteří znovu spatřili svou kořist – příšerného zplozence Chaosu. V Mordheimu se těchto zmutovaných démonických stvoření vyskytovalo hodně. Většinou však ona byla tím lovcem. Ne v tomto případě. Váš gang shromáždil dostatek odvážných žoldáků, kteří si i s takto nebezpečným tvorem dokáží poradit. Možná jej naopak chcete využít ve svůj prospěch a udělat si z něj svého věrného sluhu. V tom vám však do cesty vpadl další gang, zřejmě prohledávající tuto část města. Jaké jsou jejich pohnutky? Co je přivedlo právě sem? Na tyto otázky teď nepadne odpověď."

Terén

Klasický.

Gangy (2) (kooperační)

Přestože je tento scénář označen jako kooperační a je tedy třeba se s hráčem dohodnout na jeho odehrání, ve skutečnosti v něm gangy bojují nejen proti zplozenci, ale také proti sobě. Gang s nejvyšším hodnocením se rozmístí do 10" od jednoho z rohů herní plochy, jako gang lovců zplozence. Umístěte zplozence 16" od tohoto gangu, přímo mezi gang a střed plochy (vždy na zem). Ostatní gangy se rozmístí na protilehlých krajích stolu, do 6" od kraje. Hráč si může vybrat, na které ze dvou stran stolu bude začínat.

Začátek hry

Zplozenec má první kolo. Okamžitě se pohne přímo od pronásledujícího gangu. Poté hraje pronásledovatel a pak až ostatní gangy. To znamená, že má zplozenec svoje vlastní kolo.

Speciální pravidla

Vlastnosti	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Zplozenec	2D6	4	0	4	5	3	2	D6+2	-

Vrásnivcová aura. zplozenec má hod na zbroj 4+ proti střelbě a 5+ v boji zblízka.

- **Pohyb** Ke zjištění vzdálenost pohybu zplozence hodte 2D6 k určení vzdálenosti a rozptylovou kostkou k určení směru pohybu. Zplozenec se pohne v tomto směru, obcházející překážky. Pokud na rozptylové kostce hodíte „zásah“, zplozenec se pohne k nejbližšímu viditelnému nepříteli. V případě kontaktu se počítá, jako by napadal.

- **Strach**

- **Imunní na psychologii**

- **Lebka z oceli.** Zplozenec skoro necítí bolest jako normální lidé. Kdykoliv, když padne vyřazení zplozence „sražen“ nebo „omráčen“, ignorujte výsledek a namísto toho snižte zplozencovy útoky na o 1. Toto oslabení trvá až do následujícího kola zplozence, poté je odstraněno.

Konec hry

Hra končí v okamžiku, kdy je zplozenec vyřazen ze hry a na stole zůstává poslední gang.

Zkušenosti

- +1 **přežití** Každý hrdina nebo skupina pomocníků, která přežila potyčku, získává 1 zkušenost navíc.

- +1 **vítězný vůdce** Velitel vítězného gangu získá 1 zkušenost navíc.

- +1 **protivník vyřazen z boje.** Hrdina získá 1 zkušenost za každého protivníka, kterého vyřadil z boje.

- +2/+1 **za zabití zplozence.** Hrdina, který vyřadí zplozence z boje získává 2 zkušenosti navíc. Pokud vyřadí zplozence pomocník, jeho skupina získává 1 zkušenost navíc.

Poklad

Vrásnivcový náhrdelník: Gang, který zvítězil, si může do svého inventáře napsat Vrásnivcový náhrdelník, tajemný šperk, který měl zplozenec kolem krku. Po hře může gang náhrdelník prodat za 3xD6 zlatých, nebo si jej jeden z hrdinů může nechat a nosit ho. Pokud se rozhodnete dát náhrdelník některému z hrdinů, hodte D6 a výsledek porovnejte s následující tabulkou.

- 1: Zelený kámen vysál z bojovníka jeho sílu. Hodte na tabulce postupů pro pomocníky a snižte hozenou statistiku o 1 (hody 1-9). Pokud hodíte 10-12, bojovník zmutuje. Všechny gangy, kromě těch spojených s Chaosem (nebo skaveni) bojovníka okamžitě zabijí, gangy oddané Chaosu (nebo skaveni) to uvítají a hrdina získává náhodnou mutaci.
- 2: Žádný účinek kromě špatných snů.
- 3-6: Hodte na tabulce postupů pro pomocníky. Při hodu 2-9 získává model +1 k hozené statistice. Pokud hodíte 10-12, bojovník si může vybrat, o jakou vlastnost se jedná. Tento kámen není tak silný, aby zvýšil danou statistiku nad rasové maximum. Pokud by měla být statistika zvýšena na maximum, hodte znovu.

Love začíná

Několika gangům nabídly nezávisle na sobě služby slavné Dramatis personae. Nabídky od takovýchto věhlasných osob se neodmítají. Co však gangy netuší, je, že mají být zapojeny do smrtící hry na kočku a myš, a že v tomto boji sehraji roli pouhých pěšáků na šachovnici....

Terén

Klasicky.

Gangy (2+)

Klasicky. Navíc každý gang získá pro tento scénář službu jedné z Dramatis Personae zdarma. Po skončení scénáře gang automaticky opustí. Dramatis Personae jsou vybírány podle pořadí, ve kterém se gangy rozmisťují. Pokud gang ve svých službách již nějakou Dramatis personu má, musí ji v tomto scénáři použít, a ta zůstane automaticky s gangem do další potyčky.

Začátek hry

Klasicky

Lovec odměn

Mordheim je častým útočištěm odpadlíků a zběhů skrývajících se před zákonem. Nedávno se v Brigandsburgu objevil další z mnoha plakátů vyhláškujících odměnu za dopadení zločinecké bandy.

Terén

Největší budova, kterou máte, bude umístěna uprostřed stolu. Kolem budovy udělejte 6" prostor. Ostatní terén je klasický.

Gangy (2+)

Klasicky. Do budovy uprostřed umístíte 6 (+1 za každý gang nad počet 2) banditů tak, aby byli rozmístění u oken, nebo jiných palebných pozic rovnoměrně uvnitř budovy.

Zvláštní pravidla

Skrýš banditů

- Po té, co odehrají všichni hráči, je z budovy uprostřed vystřeleno bandity D6 šipek z kuše (avšak maximálně kolik je banditů celkem). Každá je zamířena na různý cíl, pokud je to možné. V určování cílů postupujte od nejbližšího viditelného modelu. Pro určení vzdálenosti měřte od nejbližšího okna, nebo jiného palpostu budovy (bez ohledu na to, kde jsou modely banditů umístěny – vždy se pomyslně přesunou). Při hodu na zásah nepočítejte postih za pohyb.
- Ve chvíli, kdy se v budově nachází alespoň tolik členů jednoho gangu, kolik je poloviční počet banditů, bandité se okamžitě vzdají, nekladou odpor a do potyčky se nezapojují. Pokud se však v budově nachází méně členů gangu, bandité se na ně (ve svém kole po všech hráčích) sesypou a počítají se, jako by napadali – ignorujte potřebné vzdálenosti a viditelnost. Na jeden

Zvláštní pravidla

Pokud je Dramatis Persona vyřazena z boje, tak gang, za který bojovala automaticky ustupuje z potyčky. Na začátku svého kola. (ať už proto, že neuspěli ve svém úkolu ochránit Personu, nebo se rozhodli vyklidit pole, když nejlepší z bojovníků byl právě vyřazen).

Konec hry

Klasicky.

Zkušenosti

+1 přežít Každý hrdina nebo skupina pomocníků, která přežila potyčku, získává 1 zkušenost navíc.

+1 vítězný vůdce Velitel vítězného gangu získá 1 zkušenost navíc.

+1 protivník vyřazen z boje. Hrdina získá 1 zkušenost za každého protivníka, kterého vyřadil z boje.

+2/+1 za vyřazení Dramatis Persony. Hrdina, který vyřadí z boje Dramatis Personu si přidá +2 zkušenosti. Pokud ji vyřadil pomocník, jeho skupina si přidá +1 zkušenost..

model zaútočí vždy dva bandité. Ostatní pokračují ve střelbě (maximální počet výstřelů je roven počtu nebojících banditů). Pokud je alespoň jeden bandita napaden, budou se všichni bránit jak je popsáno výše. Bandité nerozlišují příslušnost gangů. Na bandity je možné také střílet, ale pro střelce vně budovy se vždy počítají jako v krytu.

Bojovníky gangů, kteří se dotýkají vnější zdi skryše, bandité nevidí, a nemohou na ně proto střílet.

Bandité nijak neomezují pohyb bojovníků gangu, i když jsou blíže než 8".

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

Vybavení palice, dýka, kuše

Konec hry

Klasicky – poslední gang na stole vítězí.

Zkušenosti

+1 přežít Každý hrdina nebo skupina pomocníků, která přežila potyčku, získává 1 zkušenost navíc.

+1 vítězný vůdce Velitel vítězného gangu získá 1 zkušenost navíc.

+1 protivník vyřazen z boje. Hrdina získá 1 zkušenost za každého protivníka, kterého vyřadil z boje, ne však za bandity.

Poklad

Pokud má vítězný gang v momentě ukončení hry skryš pod kontrolou, nebo byli bandité vybiti, může ji prohledat. Gang získá:

- D6 zlatých za každého žijícího zajatého banditu
- D3 kuší

Moždír

Havraní kasárna stojící v severozápadní části Mordheimu byly domovem ozbrojené paže hraběte Steinhardta. Říše byla tou dobou sužována hořkou občanskou válkou. Hrabě Steinhardt však odmítl vyslat své vojsko na podporu kterékoliv z válčících stran. Zatímco Říše se hrnula do víru války, vydávající velké sumy za zbraně a vojáky, Mordheim bohatl na jejich prodeji. Mordheimští vojáci tak mely ty nejlepší uniformy a zbraně byly té nejvyšší řemeslné kvality. Dnes po velké katastrofě zejí kasárna prázdnotou. Vojáci zahynuli, nebo utekli nejrychleji, jak mohli. Spousty gangů se tak vypravují do Havraních kasáren, aby se zmocnili bohatých zásob, které tam jistě zůstaly. Jeden z gangů narazil uvnitř kasáren na několik trochu rezavých, ale stále funkčních moždírů, když v tom si všimli, že se blíží nepřítel...

Terén

Klasicky, avšak prostor do vzdálenosti 18" od jednoho okraje stolu (dále označován jako „zadní okraj“) by měl představovat ohraničený prostor kasáren s kasárenskými budovami.

Gangy (2-4)

Obránce se rozmístí v prostoru kasáren, kde zároveň rozmístí tři moždíře tak, že se žádný nenachází blíže než 10" od zadního okraje stolu a 12" od jiného moždíře. Ke každému moždíři může postavit dva modely, zatímco zbytek gangu je rozptýlen po kasárnách tak, že každý model je alespoň 8" od jiného. Útočník se rozmístí na protější straně kasáren do 8" od okraje. Moždíře se musí nacházet mimo budovy. Pokud hraje více než dva gangy, je obránce automaticky hráč s nejvyšším hodnocením. Útočníci se rozmísťují klasicky podle pravidel pro více hráčů do vzdálenosti 4" od svého okraje stolu, avšak žádný útočící model nesmí být rozmístěn v prostoru kasáren a do 12" od protivníka.

Začátek hry

Obránce hraje po všech útočnicích.

Speciální pravidla

Moždír:

- Dva stojící bojovníci schopní získávat zkušenosti, kteří jsou v doteku podstavců s moždířem. Z něj mohou ve fázi střelby pálit, pokud neprovádí žádnou jinou činnost. Pokud hrají dva hráči, může obránce vystřelit pouze z jednoho moždíře za kolo. Za každý další gang nad počet 2 může vystřelit z dalšího.
- Na začátku fáze střelby odhadne obránce vzdálenost a určí směr, kterým chce z moždíře vypálit. Odhad vzdálenosti se musí pohybovat mezi 12" – 48". Po učinění odhadu vzdálenost změřte a umístěte velkou 5" širokou šablonu pro WHFB středem na určené místo.
- Po výstřelu trvá oběma bojovníkům celé jedno kolo, než moždíř opět nabíjí, což jim zároveň znemožní provádět jakoukoliv jinou činnost. Z jednoho moždíře je tedy možné střílet pouze jednou za dvě kola.

◦ Abychom zjistili přesné místo dopadu, hod'te navíc dělostřeleckou a rozptylovou kostkou pro WHFB. Šipka a vzdálenost v palcích určí, jak se střela vychýlila. Vzhledem k tomu, že moždíř je starý a rezavý, ignorujte znaménko zásahu na rozptylové kostce a použijte šipku.

◦ Pokud na dělostřelecké kostce padne Selhání (MISFIRE) hod'te D6 a porovnejte s tabulkou níže:

- 1: *Bum!* Moždíř explodoval v oblaku dýmu. Všechny modely v kontaktu si hází na vyřazení. Moždíř je zničen.
- 2-3: *Sss.* Zátravka se ucpala a moždíř nevystřelil. Zabere celé příští kolo zátravku vyčistit. Moždíř může vystřelit až ob jedno kolo.
- 4-6: *Vlhký prach.* Výstřel nevyšel. Je možné to zkusit znovu v příštím kole.

◦ Pokud je výstřel úspěšný:

- Bojovník přímo pod středem šablony utrží zásah se silou 6. Zásah způsobí D3 zranění bez možnosti hodů na brnění.
- Bojovníci, kteří jsou zcela, nebo z části pod šablonou, dostanou automatický zásah se silou 3. Pokud jsou vůči výbuchu (středu šablony) v krytu, mají +1 k hodům na brnění (6 pokud žádné nemají). Modely *schované* vůči výbuchu zasaženy nejsou.

Útočník nemůže moždíř používat, avšak pokud stráví jeden bojovník jedno celé kolo v kontaktu s moždířem a nebude provádět žádnou jinou činnost, může mu zatlouct hlaveň a tak jej nadobro znehodnotit.

Konec hry

Hra trvá 8 kol, avšak platí standardní pravidla pro ústup. Vítězí gang, který zůstane ve hře poslední, nebo který ovládá na konci hry více moždírů – útočník ovládá tolik moždírů, kolik zatloukl a obránce ovládá moždíř pokud je s ním v doteku podstavců alespoň jeden jeho stojící a nebojující model a žádný protivník. Pokud ovládají gangy stejný počet moždírů, je hra nerozhodná.

Zkušenosti

+1 přežití Každý hrdina nebo skupina pomocníků, která přežila potyčku, získává 1 zkušenost navíc.

+1 vítězný vůdce Velitel vítězného gangu získá 1 zkušenost navíc.

+1 protivník vyřazen z boje. Hrdina získá 1 zkušenost za každého protivníka, kterého vyřadil z boje.

+1 za zatlučení moždíře. Hrdina útočnickova gangu získá 1 zkušenost navíc, pokud úspěšně zatluče hlaveň moždíře.

Poklad

Pokud zvítězí obráncův gang, může prodat moždíř který ovládá za 4D6 + (D6 za každý gang nad počet 2) zlatých.

Nápis na zdi

Gangy zaslechly zvěst o mapě nakreslené v Tylerově ulici v Chudinské čtvrti. Mapa prý vede k pokladu! Ten, komu se jí podaří rozluštit, bude mít velký náskok před ostatními. Mapa je však zašifrovaná a rozdělena do tří částí – každá z nich je totiž v jiném domě.

Terén

Klasicky. Do čtyř budov, které se nacházejí alespoň 10“ od okraje stolu, umístíte žetony, které představují místo s nápisem. Budovy musejí být alespoň 8“ od sebe. Pokud je to možné, umístíte nápis vždy do patra. Hráči se v pokládání žetonů střídají.

Gangy (2+)

Klasicky.

Začátek hry

Začíná hráč s nejnižším hodnocením.

Speciální pravidla

Nápis šilence. Nápis na zdi je svého druhu mapa a je dílem jednoho z šílených přeživších obyvatel Mordheimu. Až dva bojovníci, kteří neběželi a neprováděl žádnou jinou činnost (nenabíjeli, nebojují) a jsou s nápisem v kontaktu podstavců, se mohou současně pokusit nápis rozluštit na hod 6+. Za každé další kolo luštění si bojovník přičte +1. Pokud má alespoň jednu akademickou schopnost, nebo Morálku (Ld) 8 a více, tak si může přičíst k hodů další +1. Hod 1 je vždy neúspěch.

Zničitelný. Nápis je možné zničit tak, aby jej už nikdo nemohl rozluštit. Mohou se o to pokusit ve fázi boje až dva členové gangu, kteří jsou se zdi v uličce v kontaktu. Zed' má Odolnost (T) 7. Všechny zásahy vůči ní jsou automatické. Jakmile je zed' „zraněna“, je nápis zničen.

Konec hry

Klasicky. Pokud se v okamžik ukončení hry nachází nějaký model vítězného gangu do 6“ od nápisu, který ještě neluštil, má poslední možnost se o to pokusit. Počítejte, jako by právě přistoupil k nápisu.

Zkušenosti

+1 vítězný velitel. Velitel vítězného gangu si přičte 1 zkušenost navíc.

+1 za přežití Každý hrdina nebo skupina pomocníků, která přežila potyčku, získává 1 zkušenost navíc.

+1 za vyřazeného protivníka. Hrdina získá 1 zkušenost za každého protivníka, kterého vyřadil z boje.

+1 za rozluštění nápisu. Hrdina, který úspěšně rozluští nápis získá +1 zkušenost navíc. Gang může tímto způsobem získat maximálně jednu zkušenost.

Poklad

Mapa neukazuje přímou cestu k pokladu, ale jedná spíše o podrobnou mapu okolí

-gang, který vyluští všechny tři nápisy a nevyluští je nikdo jiný si může přidat libovolné číslo na jedné kostce při prohledávání (stále však nesmí počet kostek přesáhnout 6 vybraných).

- gang který rozluštil dva nápisy, které nerozluštil nikdo jiný, si při hodu na prohledávání může přidat jedno libovolné stejné číslo, aby vytvořil dvojici, trojici, čtveřici atd. Toto přidané číslo se však nepočítá do celkového výsledku hodu a neovlivní počet nalezených kusů vrátnice!

- za každý rozluštěný nápis, který rozluštil i někdo jiný, si přičtete +1 k celkovému výsledku hodu na prohledávání.

Nezbuďte obra!

Z Mordheimu se vypotácel zraněný bojovník. V nářku křičel, že jeho gang přepadl obr a okradl je o veškerý lup. Netuší, jestli vůbec ještě někdo další přežil. Tato zpráva se rychle rozkřikla a ty nejodvážnější gangy se již chystají na výpravu za obrovým pokladem. Nejdůležitější bude překvapit obra, když bude spát. Velitelé však byli tak zaneprázdnění myšlenkami na možný zisk, že si zapomněli všimnout, že se k obrovu doupěti neblíží sami.

Terén

Klasicky, avšak první budova musí být umístěna uprostřed stolu. Zde si obr zřídil svoji noclehárnu.

Gangy (2-4) (kooperační)

Tento scénář je možné hrát pouze kooperativně. Hráči všech gangů se klasicky střídají v pohybu po klech. Pořadí určete náhodně. Cílem hry je ukrást obrovu jeho truhlu s pokladem. To ale není vůbec lehký úkol.

Začátek hry

Klasicky.

Zvláštní pravidla

Spící obr: Obr (podstavec 5x5cm) jedná ve svém kole po všech hráčích. Zatím však obr spí a hlasitě chrápe. Obr se vzbudí pokud:

- bojovník do 12" od obra běží
- bojovník se do 12" od obra pohne a následně nesplní test na Iniciativu (I)
- je obr zasažen jakoukoliv zbraní či kouzlem
- padne výstřel ze zbraně na černý prach (i když obr není zasažen)
- někdo pohne s truhlou

Zásah spícího obra zbraní pro boj zblízka je automatický.

Vzbuzený obr se pohne směrem během (12") k nejbližšímu protivníkovi, bez ohledu na to, zda je vidí, nebo ne. Nevidí pouze schované modely. Pokud se dostane do kontaktu podstavců, jde o napadení (pokud má možnost napadnout více modelů včetně toho nejbližšího, udělá to). Pokud ne, vrhne na nejbližší viditelný model nějaký předmět, který má po ruce (viz. Vrhání harampádí). To stejné platí, pokud obra někdo zasáhne ze střelné zbraně, vždy dá však přednost napadení nejbližšího viditelného modelu.

Poklad. Obr stráží truhlu s pokladem. Truhla je těžký předmět.

Vlastnosti	M	W	S	B	S	T	W	I	A	Ld
Obr	6	4	2	5	5	5	3	5	8	

- Vybavení: Obr bojuje velkým kyjem, pravděpodobně kusem vyrvaného stromu. Jeho tvrdá kůže a nejrůznější zavěšené harampádí mu dávají hod na brnění 4+.
- Obr způsobuje *strach* a je *velký cíl*.

- **Tvrdá lebka:** Obra není možné *srazit* ani *omráčit*. Namísto toho obr ztrácí 1 útok, který se mu obnoví až na začátku jeho kola. Obrovu není možné zasadit kritické zranění

Vrhání harampádí. V některých situacích obr vrhá po vetřelcích cokoli, co mu přijde do ruky – kusy domů, nábytek... Vrhání má dosah 18". Na cíl položte malou WHFB šablonu (průměr 3") a hod'te rozptylovou kostkou a 2D6 abyste zjistili, jakým směrem a o kolik se hod odchýlil. Symbol zásahu na rozptylové kostce znamená, že se hod neodchýlil. Modely celkově i částečně pod šablonou dostane zásah se silou 5. Pokud je vůči středu šablony v krytu, pak se silou 3. Sám sebe obr šablonou zranit nemůže.

Obr v boji zblízka. Pro řešení boje zblízka platí pravidla pro boj více gangů s tím rozdílem, že v kole každého hráče bojují s obrem všichni bojovníci, kteří jsou s ním v kontaktu. S výjimkou kola, ve kterém obr napadal hod'te ve fázi boje každého hráče po té, co byly provedeny útoky z napadení, 2D6 a výsledek porovnejte s tabulkou níže. Po vyhodnocení události v tabulce bojují obr a bojovníci standardními útoky v iniciativním pořadí. Tyto útoky rozděluje obr směrem od středu přední strany svého podstavce do stran. Pokud je útoků více, než bojujících, rozdělte přebývajících útoky mezi bojující stejným způsobem. Tyto útoky nelze parírovat, nezpůsobují však kritická zranění. Obr může bojovat i s bojovníky v prvním patře – stačí když se dostane podstavcem na stejnou vertikální úroveň, jako bojovník v patře. Při napadání obr ignoruje sražené a omráčené modely.

Na bojujícího obra je možné i střílet, nicméně všechny výstřely mají -1 na zásah. Pokud padne o jedna méně, než je třeba na zasažení obra, byl zasažen jeden z bojujících – konkrétně ten, který je nejbližší ke střelci (bez ohledu na to, zda jej střelec vidí).

U magických střel hod'te po úspěšném seslání D6. Pokud padne 1, byl zasažen bojující, který je nejbližší k sesílajícímu.

Hod 2D6:

- 2- Skákání
- 3- Skákání
- 4- Máchnutí kyjem
- 5- Uchopení,
- 6- Můj poklad!
- 7- Řev
- 8- Můj poklad!
- 9- Uchopení,
- 10- Máchnutí kyjem
- 11- Skákání
- 12- Skákání

Můj poklad! Obr zmerčí, že někdo odnáší jeho truhlu (i když nemá linii výhledu) a rozhodne se ji bránit. Pokud truhlu nikdo nenese, použijte výsledek Máchnutí kyjem. Pokud však někdo truhlu nese, obr se pohne 6+D6 palců nejkratším směrem k truhle a jejím nosičům. Pokud se s nimi obr dostane do kontaktu podstavců, počítejte to jako napadení. Všechny modely, které stojí obrově v cestě si musí hodit test na Iniciativu (I), jinak dostanou zásah se silou 4 a jsou automaticky *sražené*. Již sražené, nebo omráčené modely dostanou tento zásah automaticky (počítejte, jako by byl ze střelby). Pokud se obr nedostane do kontaktu podstavců, vrhne na lupiče nějaký předmět (viz. Vrhání harampádí). Pokud není obr v následujících kolech hráčů napaden, pokračuje v pronásledování zlodějů. Jakmile je truhla volná, jedná obr klasicky.

Uchopení. Obr sáhne po modelu s největší aktuální Silou (S) včetně bonusů za zbraně pro boj zblízka. Model má šanci uhnout úspěšným testem na Iniciativu (I). Pokud neuspěje, obr jej sevře do ruky mrští s ním náhodným směrem o 2D6 palců. Nebožák dostane zásah se silou 4 bez hodu na brnění a je automaticky *sražen*. Pokud je v dráze letu nějaký model (který není v boji zblízka s obrem), dostane tento zásah také. Pokud bojovník úspěšně uhne, nemůže již v tomto kole útočit.

Máchnutí kyjem. Všechny modely v kontaktu s obrem musí splnit test na Iniciativu (I). V případě neúspěchu dostanou zásah se silou 5.

Skákání. Všechny modely musí odskočit od obra od D3" směrem od obra (od středu podstavce). Kdo se nedostane dál, než 2" (i v případě, že odskočení brání překážka), dostane zásah se silou 5. Obr se pohne směrem ke své truhle ignorující modely, které mu stojí v cestě. Ty musí splnit test Iniciativy (I), jinak dostanou zásah se silou 4 a jsou automaticky *sraženy*. Pokud model při odskočení spadne z výšky větší, než 2", počítejte to jako pád. Při odskočení není možné používat žebříky.

Řev. Všechny modely do 8" od obra si musí hodit test na Morálku (Ld) s postihem -2. Pokud neuspějí prchají směrem od obra. Na modely imunní na psychologii nemá tento řev vliv.

Konec hry

Hra končí v následujících případech:

- pokud je obr je zabit.
- pokud je truhla s pokladem vynesena mimo hrací plochu
- na stole nezůstane žádný gang, pouze obr. V takovém případě je vítězem obr.



Zkušenosti

+1 za přežití. Všichni hrdinové a skupiny pomocníků, kteří potyčku přežili, si přičtou +1 zkušenost.

+1 za vynesení truhly. Každý hrdina, nebo skupina pomocníků, která se účastnila úspěšného vynesení truhly ze stolu, získá +1 zkušenost navíc.

+2/+1 Za zabití obra. Hrdina, který zabil obra získal navíc +2 zkušenosti. Pokud obra zabil pomocník, jeho skupina získá +1 zkušenost.

Poklad

V případě úspěšného vynesení truhly zjistíte obsah truhly. O něj se musí gangy rozdělit.

Truhla s pokladem

- Automaticky: 5D6 zlatých
- 5+: Talisman štěstí
- 5+: Lehká zbroj
- 5+: Těžká zbroj
- 5+: Pistole
- 5+: Trombón
- 5+: D3 Luků
- 5+: Kuše
- 5+: Mapa Mordheimu
- 5+: D3 úlomků vrásnivce
- 5+: D3 šperků v hodnotě 10 zlatých
- 6+: Králičí pacička
- 6+: Ithilmarová zbroj

Noc bezhlavého rytíře

Ve ztemnělých ruinách Mordheimu se plíží nejrůznější strašlivé přízraky a zmutovaná stvoření, číhající na nenasytné žoldáky a dobrodruhy. Mezi těmito zapovězenými obyvateli, kteří bloudí mordheimskými ulicemi je také oživlá mrtvola Oswalda Heinburga. Tento loupeživý rytíř byl stať nedlouho před zkázou města a nyní opět přiveden k temnému životu jako neúnavný stroj na zabíjení!

Terén

Klasicky. Navíc střídavě umístěte D3+3 žetonů představujících lebku – hlavu bezhlavého rytíře. Žetony nesmí být blíže jak 6“ navzájem od sebe a 10“ od okraje stolu.

Gangy (2+)

Klasicky.

Začátek hry

Klasicky.

Speciální pravidla

Kostnice. Během hry může bojovník, který se dostal do kontaktu s žetonem (jindy než při napadání), lebku zvednout. Hodte 2D6 a k hodu přičtete +1, pokud má bojovník Ld8, +2 za Ld9 a +3 za Ld10:

- 2-3: Oživlá tvář. Bojovník utrží zásah se silou 4, když se ho lebka pokusí kousnout.
- 4-5: Smějící se lebka. Pokud není bojovník imunní na *strach*, musí si hodit test na *paniku*.
- 6-8: Lebka se rozletěla na kusy. Na hod 4+ dostane bojovník zásah se silou 3.
- 9-10: Obyčejná lebka. Lebka je zkrátka jedna z mnoha, které se povalují v ruinách Mordheimu.
- 11-12: Lebka bezhlavého rytíře! To je ona! Všechny ostatní žetony jsou odstraněny ze hry. Lebka je *lehký předmět*.

Pokud je na stole poslední žeton a lebka nebyla dosud nalezena, je právě zde.

Příchází. Na začátku druhého kola se bezhlavý rytíř objeví uprostřed stolu. Hýbe se ve svém kole po všech hráčích. Rytíř zaútočí na nejbližší viditelný model gangu v dosahu svého napadení. Pokud žádný takový není, pohne se 2D6 náhodným směrem.

Ted' je náš! Pokud je nalezena rytířova hlava, může nálezce rytíře ovládat. Pokud se držitel hlavy nachází na začátku rytířova kola do 8“ od něj, ovládá jej. Hlava je *lehký předmět*, nicméně je natolik velká, že vypadne držiteli kdykoliv je *sražen*, *omráčen*, nebo *vyřazen z boje*. Lebka je položena na místo kde leží/ležel bojovník. V takové chvíli je bezhlavý rytíř opět ovládán náhodně. V případě, že gang ustoupí z potyčky, je lebka ztracena.

Bezhlavý rytíř.

Vlastnosti	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Bezhlavý rytíř	5	5	0	4	4	2	5	3	10

Schopnosti:

- Šermíř, *Hrůzu nahánějící*, *Imunní na jedy*, *Imunní na psychologii*, *Úkrok*, *Nemrtvý* (nemůže běhat a získávat zkušenosti), *Necítí bolest*.
- Vybavení: meč.

Lebka bezhlavého rytíře.

• Pokud se gangu podařilo získat hlavu, může se stát vybavením jednoho z hrdinů. Tento hrdina může zkusit vyvolat rytíře před začátkem každé hry. Hodte D6:

- 1: rytíř se mstí ze záhrobí. Hrdina s lebkou si okamžitě hodí na tabulku vážných zranění. Výsledky od 41 výše považujte za uzdravení.
- 2: Ztracena. Lebku někdo někam zašantročil a není k nalezení. Škrtněte lebku z rozpisu gangu.
- 3: Nevyslyšen. Bezhlavý rytíř se neobjeví.
- 4-6: Bezhlavý rytíř se objeví!
- Pokud se bezhlavý rytíř účastní scénáře, počítá se jako člen gangu hrdiny, který ho vyvolal a nese lebku. Platí následující:
 - Bezhlavý rytíř bojuje s gangem jen do té doby, pokud jeden z jeho hrdinů nese jeho hlavu. Rytíř se nikdy nepohne dále, než 8“ od tohoto hrdiny.
 - Pokud je bojovník nesoucí hlavu rytíře sražen, omráčen, nebo vyřazen ze hry, lebka je upuštěna na místě, kde bojovník leží/ležel. V tu chvíli se rytíř stává nekontrolovaným. Tato situace nastane také když se hrdina s lebkou dostane z nějakého důvodu 8“ od rytíře.
 - Nekontrolovaný rytíř jedná v kole po všech hráčích - postupujte podle pravidla *Příchází*, které je uvedeno výše.
 - Hráč, který zvedl lebku může opět získat kontrolu na rytířem, pokud se dostane do 8“ od něj. Nicméně i pod znovu získanou kontrolou se už bude rytíř nadále hýbat ve svém kole po všech hráčích.
 - I když je rytíř vyřazen z boje, může nastoupit v další potyčce, pokud má gang jeho lebku.

Konec hry

Hra končí klasicky, nebo jakmile jeden gang vynese hlavu rytíře ze stolu.

Poklad

Gang který ukořistí hlavu si ji může nechat a použít ji na začátku každého scénáře k vyvolání bezhlavého rytíře.

Zkušenosti

+1 přežití Každý hrdina nebo skupina pomocníků, která přežila potyčku, získává 1 zkušenost navíc.

+1 vítězný vůdce Velitel vítězného gangu získá 1 zkušenost navíc.

+1 protivník vyřazen z boje. Hrdina získá 1 zkušenost za každého protivníka, kterého vyřadil z boje.

+1 vynesení hlavy. Hrdina, který vynese ze stolu hlavu bezhlavého rytíře získává 1 zkušenost navíc.

+1 zabít rytíře. Hrdina, který vyřadí bezhlavého rytíře získá zkušenost navíc.

Noc na hřbitově

V Mordheimu se říká, že kdo není ještě mrtvý, tak brzy bude. A kdo už mrtvý je, brzy ožije. Je hodně důvodů, proč se gangy vypravují na takové bohy opuštěné místo, jako je hřbitov sv. Vollera. Jedním z nich je jméno Erasmus Schmidt. O tomto bohatém mordheimském měšťanovi se vypráví mnohé příběhy. Jeden z nich zmiňuje, že se prý Erasmus nechal pochovat s veškerým svým jméním. Někde v těch místech musí být i Erasmova hrobka!

Terén

Hřbitov. Hroby, zídky, mauzolea – zkrátka vše co patří ke hřbitovu a jeho strašidelné atmosféře. Uprostřed stolu umístíte mauzoleum, ve kterém odpočívají ostatky Erasma Schmidta. Na hřbitově rozmístíte nejméně 10 hrobů, případně žetonů, které hroby symbolizují. Hroby rozmístíte nejméně 6" od sebe navzájem. 5 (+1 za každý gang nad počet 2) z těchto hrobů, které nejsou blíže jak 10" od okraje stolu označte žetonem. V těchto hrobech se může nacházet něco cenného-

Gangy (2+)

Klasicky

Začátek hry

Klasicky.



Zvláštní pravidla

Strach z temnoty. Jaké je strašidelnější místo, než hřbitov? Hřbitov v Mordheimu. Každý bojovník, který není v boji zblízka, musí ve své fázi zotavení projít testem na *paniku* (včetně přehození za přítele do 2"). V případě neúspěchu se mohou hýbat pouze polovičním pohybem. Bojovníci imunní na *strach* a psychologii si ze hřbitova nic nedělají a toto pravidlo ignorují.

Živí mrtví. Počínaje druhým kolem hod'te na konci každého kola (po odehrání všech hráčů) D3. Výsledek je počet zombií (+1 za každý gang nad počet 2), které se objeví u náhodně vybraných hrobů. Právě vstalé zombie se mohou pohnout (ne napadat). V následujících kolech zombie napadnou nejbližšího bojovníka. Pokud není v dostatečné vzdálenosti žádný bojovník, pohnou se o maximální pohyb k nejbližšímu.

Nebožtíkovo zlato. Jakmile se nějaký model přiblíží na 8" k mauzoleu, duch Erasma se zjeví, aby bránil svoje zlato. Hýbe se spolu se zombiemi v kole po všech hráčích. Napadne nejbližšího bojovníka, který je v dosahu jeho pohybu (8"). Pokud žádný bojovník v dosahu jeho napadení není, pohne se k nejbližšímu, avšak nevzdálí se dál, než 8" od mauzolea. Pokud jej napadení zavedlo za tuto hranici, v nejbližším kole, ve kterém nebude v boji zblízka se vrátí zpět.

Vlastnosti	M	W	S	B	S	T	W	I	A	Ld
Erasmus	8	4	0	4	-	3	4	3	7	

- *Působí strach*
- *Imunní na jedy*
- *Imunní na psychologii*
- *Neběhá*

• **Éterický:** Erasmus je nadpřirozené stvoření s éterickým tělem. Hýbe se skrz všechny překážky bez jakéhokoli postihu pohybu. Vzhledem k nehmotné podstatě ducha je velmi těžké jej zranit. Ducha je možné zasáhnout klasiky, avšak zranit jej je možné pouze na 6+ bez ohledu na Sílu (S) a druh zbraně. Pokud je zbraň na začátku hry natřena svěcenou vodou (natření je třeba nahlásit na začátku hry a stojí jeden flakónek), zraňuje na 4+. Úspěšný přímý zásah flakónkem svěcené vody způsobuje zranění na 4+. Jakmile je duch zraněn pohne se 3D6" směrem od bojovníka, který ho zranil. Pokud ztratí Erasmus poslední Zranění (W), je nadobro zapuzen. Jako duch neomezuje Erasmus pohyb bojovníků a nezpůsobuje kritická zranění.

Vykraďáči hrobů. Bojovník, který s hrobem označeným žetonem stráví v dotyku postavců celou pohybovou fázi aniž by prováděl jakoukoliv jinou činnost, jej může vyrabovat. Za každý vyrabovaný hrob si gang hodí na konci hry na poklad (viz. níže). Jednou vyrabovaný hrob již pochopitelně nelze vyrabovat znovu.

Konec hry

Klasicky. Pokud zůstal na stole poslední gang a Erasmus nebyl doposud zažehnán, může gang pokračovat ve hře a pokusit se jej zapudit. Může však také jako vítěz dobrovolně vyklidit bojiště a nechat ducha svému klidu (pokud s ním již není v boji).

Zkušenosti

+1 vítězný velitel. Velitel vítězného gangu získává 1 zkušenost navíc.

+1 za vyřazeného protivníka. Hrdina, který vyřadí protivníka z akce získá 1 zkušenost navíc.

+1 za přežití. Všichni hrdinové a skupiny pomocníků, kteří potyčku přežili, si přičtou +1 zkušenost.

+2/+1 za zapuzení Erasma. Pokud hrdina zažehná Erasma (vyřadí ho z boje) získává 2 zkušenosti navíc. Pokud se to podaří pomocníkovi, jeho skupina získá 1 zkušenost navíc.

Poklad

Pokud byl Erasmus zapuzen, gang, který zůstane poslední na stole může prohledat mauzoleum. Historka o pokladu byla nejspíše vymyšlená, nicméně při rabování hrobky se vám podařilo najít 3D6 zlatých a jeden úlomek vrásnivce.

Hod'te D6 za každý hrob, který váš gang vyraboval a porovnejte výsledek s tabulkou:

- 1 – česnek (1 dávka)
- 2 – Shallainy slzy (1 dávka)
- 3 – D6 zlatých
- 4 – Drahokam za 2D6 zlatých
- 5 – Houbičky (1 dávka)
- 6 – Mapa Mordheimu

Osobní strážce

Gangy narazily na obchodníka, na jehož hlavu je vypsaná odměna a který se proto skrývá v ruinách Mordheimu. Obchodníkovi se však podařilo přesvědčit jede z gangů, aby se jeho bojovníci stali jeho strážci. Pokud uspějí, tučná odměna je nemine.

Terén

Klasicky. Obchodníka umístíte doprostřed stolu.

Gangy (2)

Jeden, klasicky vybraný gang je obránce a jeho úkolem je doprovodit obchodníka na cestě stolu. Obránce se rozmístí do 8" od obchodníka. Útočník se rozmístí kdekoli do 13" od obránce.

Začátek hry

Útočník jede první.

Zvláštní pravidla

Obchodník

Úkolem obránce gangu je ochránit obchodníka a zajistit mu odchod ze stolu. Obchodník se hýbe na začátku obránce kola. V prvním kole se pohne náhodným směrem 2+D6". Od následujícího kola se bude hýbat stejným tempem k nejbližšímu kraji stolu hledající tu nejednodušší a nejkratší cestu (vyhne se skokům a šplhání u kterého je třeba test na Iniciativu). Pokud se obchodník dostane do kontaktu podstavců s útočícím gangem (je možno i napadením obchodníka), je pod kontrolu bojovníka, který se obchodníka dotýká. Pokud bude tento bojovník strážce, omráčen, nebo vyřazen, obchodník se opět pokusí dostat nejkratší cestou z herní plochy. Obránce nesmí zamezit obchodníkovi pohyb (například obestoupením).

Strážce

Pokud je obránce vůči útočníkovi slabší, může si přidat jednoho obchodníka strážce za každý stupeň rozdílu v hodnocení gangů. Strážce získá postupy podle pravidel na str. 47. Strážce se hýbe spolu s obchodníkem, od kterého drží do 6". Namísto pohybu napadne každého protivníka, který by se dostal s obchodníkem do kontaktu podstavců (viz pravidla na str. 47).

Vlastnosti	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Obchodník	4	2	2	3	3	1	3	1	6
Strážce	4	4	3	3	3	1	3	1	7

- *Zbraně a brnění:* obchodník je zcela neozbrojen. Strážci jsou vybaveni mečem, dýkou a lehkou zbrojí, nebo podle vybavení modelu (žoldácký bojovník).
- *Nebojující:* Obchodník není ostříleným bojovníkem. Proto se bude bránit jen v případě, že na něj někdo zaútočí.

Živý má cenu, mrtvý taky. Pokud je obránce zahnán na ústup a útočník je zároveň v kontaktu podstavců s obchodníkem, podařilo se mu jej zajmout živého.

Konec hry

Hra končí pokud:

- Útočící gang ustoupí z potyčky. Vítězem je obránce.
- Na stole zůstal pouze útočníkův gang, který je vítěz.
- Obránce dostal obchodníka mimo hrací stůl.
- Útočník zabil obchodníka a stává se tak vítězem.

Zkušenosti

+1 vítězný velitel. Velitel vítězného gangu získává 1 zkušenost navíc.

+1 za vyřazeného protivníka. Hrdina, který vyřadí protivníka z akce získá 1 zkušenost navíc.

+1 za přežití. Všichni hrdinové a skupiny pomocníků, kteří potyčku přežili, si přičtou +1 zkušenost.

Poklad

Pokud je obchodník doprovázen obráncem mimo stůl (tedy hra skončí odchodem obchodníka ze stolu, nebo útočník dobrovolně ustoupí), odmění obchodník zachránce 4D6 zlatými, a přidá jeden předmět – hod'te 2D6

- 2: Ručnice
- 3-5: Kůň
- 6-8: Talisman štěstí
- 9-10: Elfi plášť
- 11-12: Kitajský hedvábný plášť

Pokud je obchodníkova hlava odevzdána lovcům odměn, (obchodník je zabit) odmění ji 4D6, zlatými, Za živého obchodníka dají 6D6. a nabídnou jeden předmět.

Hod'te 2D6:

- 2: Vrhací nože
- 3-5: Samostříl
- 6-8: Lovecké šípy
- 9-10: Opakovací kuše
- 11-12: Dlouhá lovecká puška

Procházka v zahradách

Váš gang slyšel neuvěřitelné příběhy o Pamětních zahradách v severozápadní části města. A, i kdyby Vaši bojovníci uvěřili zkazkám o obřích masožravých rostlinách, i jiné příběhy kolovaly o těchto zahradách — příběhy plné chaotitu, který ležel v hromadách na zemi, příběhy o tajných podzemních úkrytech obrovských pokladů. Příběhy, které byly dostatečné, aby přivedly Váš gang do těchto míst, bez ohledu na riziko. A tak se tady nacházíte, pomalu procházíte branou a zíráte skrz rostlinstvo při přemýšlení o tom, které z příběhů byly pravdivé. A najednou si všimnete, že nejste v zahradách sami, že i jiní bojovníci nedbali varování...

Terén

Klasicky. Mezi terény by měly být malé budovy, altány, zídky, keře, skupiny stromů. Zkrátka vše, co by se mohlo nacházet v mordheimských zahradách. Polovina terénů by měla představovat živé rostliny. Konečný výsledek by měl představovat zarostlý prostor s pěšinkami a zídkami a budovami. Na stole rozmístíte také D3+1 (+1 za každý gang nad počet 2) úlomků vrásnivce, které umístíte vždy k nějaké rozstlině. Jednotlivé úlomky umístíte alespoň 10" od okraje a 6" od sebe navzájem.

Gangy (2+)

Klasicky

Začátek hry

Klasicky.

Zvláštní pravidla

Ta věc mě švihla! Rostliny se nad úlomky vrásnivce hrůzostrašně sklánějí. Každý model, který chce zvednout úlomek, musí nejprve projít testem na *strach*. V případě, že se mu to povede, musí hodit následně test na Iniciativu (I), neboť rostlina se ho snaží ztrestat a polapit. Pokud uspěje, může se hýbat dál. V případě neúspěchu je nebožák zamotán do šlahounů zmutovaných rostlin a nemůže se dále hýbat. Teprve ve své následující fázi zotavení se může pokusit uvolnit splněním testu na Sílu (S). Stejným způsobem na konci svého pohybu se ho může pokusit osvobodit spolubojovník, který dokončil svůj pohyb v kontaktu s uvězněným a přitom neběžel.

Bohatství zahrady. V pobitevní fázi získá každý hráč jednu kostku na prohledávání navíc. Dále můžete celý hod na prohledávání (ne jeho části, ale celý hod!) jednou přehodit. Po té, co se rozhodnete, zda hod přehodíte, či nikoliv, můžete použít schopnosti, které hody dále upravují (*Hledač vrásnivce* atd.). Toto je zcela výjimečná situace, při které je možné přehodit přehozenou kostku.

Konec hry

Klasicky.

Zkušenosti

+1 přežití Každý hrdina nebo skupina pomocníků, která přežila potyčku, získává 1 zkušenost navíc.

+1 vítězný vůdce Velitel vítězného gangu získá 1 zkušenost navíc.

+1 protivník vyřazen z boje. Hrdina získá 1 zkušenost za každého protivníka, kterého vyřadil z boje.

Přepadení!

Obráncův gang nalezl bohaté naleziště vrásnivce. Avšak z nějakého důvodu se tato informace rychle donesla velitelům jiných gangů a ti uspořádali na boháče hon, aby jim trochu od bohatství ulehčili.

Terén

Klasicky.

Gangy (2+)

Jeden hráč je obránce a druhý útočník, určeno klasicky. Všichni bojovníci obránce se rozmístí první kdekoli do 6" od středu herní plochy.

- V případě dvou útočnicků se útočící gangy rozmístí klasicky.

- V případě jednoho útočícího gangu se útočník rozmístí kdekoli na stole avšak minimálně 13" od protivníka.

Začátek hry

Útočník hraje první. V případě více útočnicků rozhodněte hodem.

Zvláštní pravidla

Tři náhodně vybraní hrdinové bránícího gangu nesou jeden vrásnivec, který se počítá jako *lehký předmět*.

Konec hry

Hra končí v okamžiku, kdy na stole zůstane poslední gang, nebo pokud obránce vynesl mimo stůl alespoň dva vrásnivce.

Zkušenosti

+1 přežití Každý hrdina nebo skupina pomocníků, která přežila potyčku, získává 1 zkušenost navíc.

+1 vítězný vůdce Velitel vítězného gangu získá 1 zkušenost navíc.

+1 protivník vyřazen z boje. Hrdina získá 1 zkušenost za každého protivníka, kterého vyřadil z boje.

Tržiště

Kdysi čile živoucí Tržiště, známější jako Čtvrť létajícího koně, je nyní pustým náměstím. Svoji přezdívku získalo největšímu výběru pegasů v celé Říši. Vydat se dnes na náměstí znamená stát se snadným cílem všeho, co číhá ve stínech ruin okolních budov. Dá se zde najít ještě dostatek vzácného a cizokrajného zboží povalujícího se v pobořených sklepeních kupeckých domů. Přes svůj smutný úděl zůstává Tržiště z hlediska lupu jedním z nejslibnějších území prokletého města. Pokud někdo najde dostatek odvahy vypravit se do těchto míst, má velkou naději, že nalezne nějaké cenné zapomenuté zboží.

Terén

Klasicky, avšak uprostřed stolu je volné prostranství o rozměrech 18" x 18" představující náměstí. Domy okolo představují obchody a obchodnické domy. Tyto domy označte nějakým žetonem, neboť je bude možné během hry prohledávat.

Gangy (2+)

Klasicky.

Začátek hry

Klasicky

Zvláštní pravidla

Lup. Bojovníci mohou prohledávat budovy, které tvoří strany náměstí. Když bojovník vejde do takovéto budovy, může se ji v kole, ve kterém neběžel prohledat. Hod'te D6 – na výsledek 4+ našel bojovník nějaký předmět(y). Poznačte si toto k bojovníkovy do rozpisu gangu. Po ukončení hry, pokud nebyl tento bojovník *vyřazen z boje*, hod'te znovu D6 a porovnejte s tabulkou běžných předmětů (viz níže). Po hodu na prohledání odstraňte žeton, čímž označíte budovu jako prohledanou. Již není možné najít zde něco dalšího.

Ještě víc lupu. V poslední neprohledané budově se v nevyšším patře nachází bedna s ukrytým zbožím. Bedna je *těžký předmět*. Gang, který získá bednu si hodí na tabulku vzácných předmětů (viz níže).

Konec hry

Hra končí klasicky (poslední gang na stole vítězí), nebo ve chvíli, kdy byla bedna vynesena ze stolu (gang, který vynesl bednu, vítězí).

Zkušenosti

+1 přežití Každý hrdina nebo skupina pomocníků, která přežila potyčku, získává 1 zkušenost navíc.

+1 vítězný vůdce Velitel vítězného gangu získá 1 zkušenost navíc.

+1 protivník vyřazen z boje. Hrdina získá 1 zkušenost za každého protivníka, kterého vyřadil z boje.

+1 za bednu otaženou ze stolu. Každý hrdina nebo člen skupiny pomocníků, kterým se podařilo vynést bednu ze stolu získávají 1 zkušenost navíc

Poklad

Běžný předmět. Hod'te D6:

- 1: D3 Palcátů/kladiv
- 2: D3 Seker
- 3: D3 Krátkých luků
- 4: D3 Štítů
- 5: Lehké brnění
- 6: D3 Helem

Vzácný předmět Hod'te D6:

- 1: Opakovací kuš
- 2: Soubojová pistole
- 3: 1 dávka Bugmanova moku
- 4: D3 Léčivých bylinek
- 5: Gromrilová zbraň (hráč si vybírá jaká)
- 6: Elfi plášť

Únos!

Během temné hodiny Gehimnisnachtu roztáčí posedlí kultisté kola orgií krutosti a obřadů obětování. Takový je totiž zvyk těchto zvrácených následovníků Pána stínů – obětovat nebožáka o třinácté hodině Geheimnisnachtu pro ještě větší slávu Chaosu. Často je unesen někdo, kdo je velmi postrádán svými příbuznými nebo opatrovníky, a jsou tak činěny pokusy o jejich záchranu z pod obětního nože. Stejně tak magistři neváhají platit gangům za svoji ochranu.

Terén

Klasicky, nicméně uprostřed stolu umístíte obětní oltář, kolem kterého nechte alespoň 6" volného prostoru. Na oltář umístíte model představující nebožáka, který má být obětován.

Gangy (2)

V této hře je jeden gang obránce, který brání magistra, a útočník, který se snaží zachránit oběť. Obránce vyberte klasicky avšak s tou výjimkou, že to mohou být pouze přívrženci Chaosu nebo neutrální gangy. Gang se rozmístí do 8" od středu herní plochy (oltáře). Útočící gang se rozmístí kdekoli na stole avšak alespoň do 13" od obráncových modelů. Pokud je obránce vůči útočníkovi slabší, může si do svých řad přidat dva bratry z rozpisu gangu Kultu posedlých, kteří jsou vybavení palicí a dýkou (případně vybavením podle modelu, pokud odpovídá rozpisu gangu).

Začátek hry.

Obránce hraje první. Pokud jsou oba hráči útočníky, rozhodněte pořadí klasicky.

Speciální pravidla

Magistr Magistr stojí u oltáře s obětí a provádí rituál, který zakončí zavražděním nebožáka. Pro vlastnosti použijte rozpis pro magistra z gangu kultu posedlých upravený podle hodnocení útočícího gangu (viz. str. 46). Magistr se do boje nezapojuje, pokud není napaden. V takovém případě bojuje klasicky a v kole

obránce sešle kouzlo *Představy utrpení*. Magistr je vybaven holí.

Temná aura Magistr je chráněn temnou aurou, která mu dává proti střelbě i kouzlům a modlitbám zvláštní hod na brnění 4+. Navíc se vždy počítá jako v krytu.

Rituál Magistr provádí krvavý rituál, jehož vyvrcholením je zabití oběti do úderu půlnoci. Získání pozornosti bohů Chaosu však není jednoduchá záležitost a vyžaduje magistrovo plné soustředění. Pokud je magistr na nohou, na konci každého kola sečtete počet odehraných kol a počet všech vyřazených bojovníků a odečtete počet stojících útočníků, kteří se nacházejí do 8" od oběti. Pokud je výsledné číslo 10, nebo větší, rituál byl úspěšně dokončen a oběť zabita.

Konec hry

Obránce zvítězí, pokud je rituál dokončen, nebo je útočník zahnán na útek. Útočník zvítězí, pokud je magistr zabit, nebo na útek zahnán obránce.

Zkušenosti

+1 vítězný velitel. Velitel vítězného gangu získává 1 zkušenost navíc.

+1 za vyřazeného protivníka. Hrdina, který vyřadí protivníka z akce získá 1 zkušenost navíc.

+1 za přežití. Všichni hrdinové a skupiny pomocníků, kteří potyčku přežili, si přičtou +1 zkušenost.

Odměna

Pokud se podaří oběť osvobodit a zvítězí útočník, získá jako odměnu (nebo výkupné) za záchranu 4D6 zlatých. Pokud se magistrovi podaří oběť obětovat, zaplatí obráncům 4D6 zlatých. Pokud byl obránce gang posedlých, jeden hrdina si může místo odměny přidat jednu zkušenost navíc. Pokud byl obráncem gang nemrtvých, může místo odměny získat zdarma zombii.

Upalte čarodějnice!

Gang se vydal na lov do trosek Sigmarova chrámu, aby zde pátral po zapomenutých a velmi cenných relikviích. Chvilí po té, co se rozptýlili po ruině, ke svému zděšení zjistili, že nejsou sami. Nezvaní hosté obklíčili chrám, který navíc podpálili a nyní čekají na své oběti, které samy vyběhnou ven a stanou se tak snadnou kořistí. V Mordheimu však dá málokdo svoji kůži lacino.

Terén

Potyčka se odehrává uvnitř Sigmarova chrámu, čemuž by měla herní plocha odpovídat. Rozmístěte terén na hrací ploše o rozměrech 3'x3'. Interiér by měl představovat vnitřní zdi, lavice, sloupy, oltáře a různé harampádí. Jedna ze stran představuje východ z chrámu.

Gangy (2)

Jedna ze stran je obránce a druhá útočník, určeno klasickým způsobem.

- Obránce se rozmístí kdekoli na stole tak, že každý model musí být vzdálen minimálně 5" od jiného, což představuje rozptýlení při prohledávání trosek.
- Útočník se rozmístí kdekoli do 4" od okraje představujícího východ z chrámu.
- Tři z obráncových hrdinů dle jeho výběru nesou zachráněnou (uloupenou) relikvii. Nosiče relikvií si poznamenejte, ale neukazujte je protivníkovi. Relikvie se objeví na stole až tehdy, je-li její nositel vyřazen z boje.

Začátek hry

Útočník má první kolo.

Zvláštní pravidla

Hoří chrám! Chrám postupně zachvacují plameny. Od druhého kola, na začátku kola každého hráče zjistěte, jak moc se oheň rozšířil. Hod'te 2D6 a přičtete číslo rovné počtu odehraných kol a výsledek porovnejte s následující tabulkou:

- 3-10: Zatím žádný nepříjemný účinek
- 11-16: Pronikající dým zhoršuje viditelnost na 2D6+1 střelce + dosah za svítilnu (lucerna, louč) nebo schopnost (elfí zrak). Jakmile tento efekt jednou nastane, platí až do konce hry. Hažte na vzdálenost viditelnosti na začátku každého kola, ve kterém tento efekt působí.
- 17+: Chrám se začíná hroutit. Padající suť a stěny přinutí všechny bojovníky v boji zblízka zanechat boje a pokusit se zachránit holé životy. Hra končí.

Uvnitř chrámu. Vzhledem k tomu, že se boj odehrává uvnitř chrámu, je možné jej spořádaně opustit pouze tou stranou stolu, na které je východ z chrámu. Prchající model, který se dostane na okraj jiného kraje herní plochy je automaticky *sražen*.

Zoufalá situace. Jelikož jediná cesta z hroutícího se chrámu je skrze východ, je jediná obráncova šance útek. Obránce si proto nemusí testovat na ústup z potyčky.

Relikvie. Relikvie jsou lehké předměty. Pokud některý gang neprojde testem na prohru, jsou všechny relikvie v jeho vlastnictví ztraceny.

Konec hry

Hra končí v následujících situacích:

- Jeden z gangů nesplní test na prohru.
- Chrám se zřítí. Vítěz je útočník.
- Pokud se obránci podaří vynést z chrámu alespoň dvě relikvie, stává se vítězem. Pokud je obránce slabší, stačí jedna relikvie, pokud je silnější, je třeba vynést všechny tři.

Zkušenosti

+1 vítězný velitel. Velitel vítězného gangu získává 1 zkušenost navíc.

+1 za vyřazeného protivníka. Hrdina, který vyřadí protivníka z akce získá 1 zkušenost navíc.

+1 za přežití. Všichni hrdinové a skupiny pomocníků, kteří potyčku přežili, si přičtou +1 zkušenost.

+1 za únik z chrámu. Každý hrdina z obráncova gangu, kterému se podaří uniknout z chrámu, získává 1 zkušenost navíc.

+1 za zachránění/ukořistění relikvie Každý hrdina z útočnickova gangu, který na konci hry drží Relikvii, získává 1 zkušenost navíc (2 pokud drží dvě).

Poklad

Za každou relikvii, kterou se gangu podaří zachránit/ukořistit hod'te D6 a porovnejte s následující tabulkou:

D6

1-3 Svěcená voda

4-5 Svatá (případně vzápětí znesvěcená) relikvie

6 Písmo svaté

Velká knihovna

Severovýchodní část Mordheimu byla proslavená díky obchodu a učenosti. Mimo obřích tržnic symbolizovala tuto část také Velká knihovna. Během vlády extravagantního hraběte Ignácia Steinhardta se se knihovna rozrostla na největší budovu ve městě, neboť hrabě byl známý jako náruživým sběratelem mystických a náboženských svazků. Samozřejmě, že díky velkému shromažďování se v knihovně za nějaký čas nashromáždila také největší sbírka nekromantické a démonologické literatury z celé Říše. Po té, co pohroma stihla Mordheim, byla Velká knihovna zachválena plameny. Pouze ti nejstatečnější se kdy odvážili přiblížit jejím troskám, ale představa získání byť jen několika málo svazků motivuje čaroděje z celé Říše, aby najímali žoldnéře a vysílali výpravu za výpravou pátrat po tajemných knihách. Za dostatečný obnos zlata najdou blázni potřebnou odvahu a riskují výpravu i na takové místo.

Terén

Klasicky, jen uprostřed stolu by měla být budova představující knihovnu. Na hrací ploše dále rozmístíte D3+2 (+1 za každý gang nad počet 2) žetonů představujících svitky. Svitky musejí být rozmístěny nejméně 10" od okraje stolu a nejméně 6" navzájem od sebe.

Gangy (2+)

Klasicky.

Začátek hry

Klasicky.

Speciální pravidla

Děsivé poznání. Svitky způsobují *strach*. Mohou být zvednuty pouze hrdinou, který musí projít testem na Morálku (Ld) aby mohl svitek zvednout. Svitek je *lehký předmět*.

Magická resonance. Pro ztvárnění chaotické podstaty pohromy a rozmetaných magických svitků, pokaždé, když je zvednut svitek, hod'te na tabulku Náhodných událostí (str. 56).

Konec hry

Hra končí klasicky.

Zkušenosti

+1 přežití Každý hrdina nebo skupina pomocníků, která přežila potyčku, získává 1 zkušenost navíc.

+1 vítězný vůdce Velitel vítězného gangu získá 1 zkušenost navíc.

+1 protivník vyřazen z boje. Hrdina získá 1 zkušenost za každého protivníka, kterého vyřadil z boje.

+1 za získaný svitek. Každý hrdina nesoucí na konci potyčky svitek získává 1 zkušenost navíc.

Poklad

Po potyčce můžete prodat získané svitky dohromady za 25+(D6 za každý svitek), nebo jeden hrdina může svitky prostudovat. Hod'te D6 a za každý svitek nad počet 1 přičtete +1 k hod. Výsledek porovnejte s následující tabulkou:

- 1-2: Hrdina musí vynechat příští potyčku, zatímco se bezradně pokouší luštit obsah svitku.
- 3: Hrdina získá +1 k Morálce (Ld), což však nemůže zvýšit jeho dosavadní hodnotu nad rasové maximum.
- 4-5: Hrdina získá jednu akademickou schopnost, avšak pouze v případě, že má k tomuto druhu schopností přístup.
- 6 a více: Hrdina získá D3 zkušeností.



Západní brána

Hlavní přístupová cesta do Mordheimu z Hrdlořezova útulku je skrze Západní bránu. Jenže, brána je strážena oživlým zmutovaným tvorem v podobě obřího dubu a každý, kdo chce vejít do města právě tudy, mu musí stanout v tvář. Z jeho větví visí kostry těch, kteří v průchodu neuspěli. A kdo ví, kolik lebek se skrývá v jeho útrokách mezi kořeny. Gangy proto raději přelézají zdi, nebo hledají cestu podzemními chodbami, aby se setkání s obřím dubem vyhnuly. Nicméně se traduje, že spolu z ostatky nešťastníků je v kořenech dubu ukryt také obrovský poklad, který tvor během předchozí doby postupně nashromáždil. Tyto zvěsti nechají málokterého dobrodruha chladným.

Terén

Terén se skládá z náměstí o rozměrech 24x24", které je ohraničeno budovami. Do náměstí vedou dvě ulice – jedna od Západní brány a druhá směrem z města. Na náměstí můžete umístit různé sochy, kašnu a různé pohozené trosky. Do 8" od středu náměstí umístíte obří dub. Do 10" od dubu pak rovnoměrně rozmístíte D3 +3 za každý gang dryád. Dryády by měly být rozptýleny alespoň 4" od sebe.

Gangy (2+) (kooperační)

Tento scénář je možné hrát pouze kooperativně. V tomto scénáři se hráči pokusí zničit obří dub.

Začátek hry

Všechny gangy začínají spolu v jedné ze dvou uliček na okraji náměstí. Obří dub a dryády hrají v kole po všech hráčích.

Speciální pravidla

Vlastnosti	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Obří dub	-	5	0	5	5	5	4	-	9

- Obří dub (podstavec 5x5 cm) se nepohybuje.
- Tvrdá kůra dává dubu nemodifikovatelný hod na brnění 4+.
- *Strach, Imunní na psychologii, Velký cíl*
- *Nesrazitelný*. Obří dub není možné srazit ani omráčit. Abyste dub zničili, musíte hodit na vyřazení 5-6.
- *Větve*. Obří dub rozprostírá své obří větve nad celým náměstím. Na konci pohybové fáze dryád a dubu hodte za každý model na náměstí, který není v boji zblízka D6. Na hod 4+ se jej obří dub pokusí uchopit svými větvemi. Pro modely, které jsou s dubem v boji, to platí automaticky. Bojovník musí projít testem Iniciativy (I). Pokud neuspěje, byl chycen do spárů větví obřího dubu a ve fázi boje utrží zásah se silou 4 (brnění počítejte klasicky, nicméně není možné použít pravidlo *Kryt* u štítu a pěstního štítu). Na konci fáze boje se může chycený bojovník bránit tak, že se pokusí splnit test Síly (S). V případě úspěchu byl bojovník upuštěn opět na zem. Upuštěný bojovník je

sražen. Pokud bojovník v testu neuspěje, zůstává zamotan v jeho větvích. V následující fázi boje se bojovník namísto svých útoků opět může pokusit vyprostit testem na Sílu (S). V případě hodu na vyřazení zamotaného bojovníka počítejte výsledky 1-4 vždy jako sražen a 5-6 jako vyřazen ze hry. Pokud se dubu nepodařilo bojovníka vyřadit, pokračujte v tomto konání v následujících fázích boje, dokud není bojovník vyřazen, nebo se mu nepodaří vyprostit. Obří dub je imunní na kritická zranění.

Vlastnosti	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Dryáda	5	3	0	4	4	2	4	2	8

- Dryády jednají podle pravidel pro nehráčské gangy a postavy (viz str. 56).
- Tvrdá kůra dává dryádám hod na brnění 5+.
- *Strach, imunní na psychologii*
- *Hořlavé*. Zásahy hořícími předměty (louč, koš na oheň), nebo kouzlo U'Zhulské ohně způsobují dryádám zranění se silou 5.
- *Nelze omráčit*. Dryády nelze omráčit. Všechny výsledky *omráčen* počítejte jak *sražen*.
- Kořeny. Ve své střelecké fázi sešle dryáda, která není v boji zblízka na nejbližší model kouzlo. Kouzlo má obtížnost 7. V případě úspěšného setkání se cíl nemůže ve svém následujícím kole hýbat.
- Posily. Za každou vyřazenou dryádu hodte na začátku jejich kola D6. Na 4+ se objeví nová dryáda 6" náhodně vybraným směrem od dubu a pohne se k nejbližšímu protivníkovi. Pokud se dostane do kontaktu podstavců, počítá se jako napadající. Pravidlo přestává fungovat, jakmile je Obří dub zabit.

Konec hry

Hra končí, jakmile je dub se všemi dryádami zabit. Gangy našly v útrokách dubu kromě hromady lidských kostí také poklad.

Zkušenosti

- +1 **přežití** Každý hrdina nebo skupina pomocníků, která přežila potyčku, získává 1 zkušenost navíc.
- +2/1 **za vyřazení obřího dubu**. Každý hrdina, který vyřadil ze hry obří dub získá 2 zkušenosti navíc. Pokud tak učinil pomocník, jeho skupina si přidá 1 bod zkušenosti.
- +1 **za vyřazení dryády**. Každý hrdina, který vyřadil dryádu, získá 1 zkušenost navíc.

Poklad (každý gang.)

- Automaticky: 5D6 zlatých
- 3+: Talisman štěstí
- 4+: Těžká zbroj
- 4+: Mapa Mordheimu
- 4+: D3 úlomků vrásnivce
- 4+: D3 šperků v hodnotě 10 zlatých
- 5+: Ithilmarová zbroj

Ztracený princ

Pocestní rádi vyprávějí barvitě příběhy o pokladech v ruinách Mordheimu a synáčkové privilegovaných vrstev často vnímají Mordheim jako příležitost k romantickému dobrodružství. Občas některý uteče z domu a připojí se k nějakému gangu, ve snaze získat si jméno a autoritu. Ve většině případů potká tyto jedince smrt ještě dříve, než ruiny Mordheimu spatří, ale výjimečně některý dojde až do města prokletých. Rodina je často ráda, že neposlušný syn odešel z domova, ale občas šlechtic nabídne odměnu za to, když mu bude jeho dědic navrácen živý a zdravý zpátky. Gangy se dozvěděly o tom, že syn zámožného člověka se dostal do Mordheimu a za jeho vrácení je vypsána tučná odměna.

Terén

Na středové ose stolu mezi gangy rozmístěte rovnoměrně tři budovy. Ostatní terén rozmístěte klasicky.

Gangy (2)

Klasicky.

Začátek hry

Klasicky.

Speciální pravidla

Na konci druhého kola se princ objeví náhodně v jedné ze tří budov na středové ose stolu. Umístěte prince do přízemí budovy. Zde čeká na záchranu. Princ neomezuje gangy v pohybu. S princem je možné se dostat do kontaktu podstavců pohybem, během i napadením (aniž by bylo nutné na něj následně útočit). Bojovník, který se dostane s princem do kontaktu podstavců, jej ve svém následujícím kole (za předpokladu, že bojovník nebojuje, není sražen, nebo omráčen) může vést, avšak do maxima 6" za kolo. Pokud je „zachránce“ vyřazen z boje, nebo je zachvácen panikou, mladík se ve svém tahu po všech hráčích začne pohybovat náhodným směrem (použijte rozptylovou kostku) D6". Pokud je princ v kontaktu s více protivníky, nehýbe se. Pokud jsou všichni bojovníci v dotyku s princem v boji zblízka, princ se pohne D6+2" k nejbližšímu bočnímu okraji stolu. Vyhýbá se přitom všem překážkám i bojovníkům.

Pokud je na prince zaútočeno, začne se klasicky bránit. Princ podléhá pravidlům pro psychologii. Pokud je v boji zabit, není možné za něj získat žádnou odměnu. Pokud gang ustoupí z potyčky, zatímco prince vede, zanechá ho na svém místě.

Hej! Jeden bojovník každého gangu, který je do 12" od prince a není v boji zblízka a neprováděl žádnou jinou činnost (nestřílejí, nekouzlí), na něj může zakřičet ať mu princ běží naproti. Na konci svého kola hodte za křičícího bojovníka D6 a přičtěte výsledek k jeho Ld. Gangy řádu si přičnou k hodů +1 a gangy Chaosu si -1 odečtou. Pokud je výsledek 12 a více, princ se ve svém pohybu vydá o D6" za bojovníkem s nejvyšším

výsledkem. V případě shody znepřátelených gangů rozhodněte hodem D6. Vyšší číslo vítězí.

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

Vybavení: Meč a dýka

Konec hry

Hra končí ve chvíli, kdy jeden z gangů odvede prince mimo stůl, nebo na stole zůstane poslední gang. Takový gang je vítězný.

Pokud jeden gang nedobrovolně ustoupí z potyčky, je princ zachráněn pouze v případě, že je v kontaktu s bojovníkem vítězného gangu. Pokud jeden z gangů ustoupí dobrovolně, je princ (pokud je stále živý) automaticky zachráněn vítězným gangem bez ohledu na skutečnost, zda je s někým v kontaktu podstavců.

Zkušenosti

+1 přežití Každý hrdina nebo skupina pomocníků, která přežila potyčku, získává 1 zkušenost navíc.

+1 vítězný vůdce Velitel vítězného gangu získá 1 zkušenost navíc.

+1 protivník vyřazen z boje. Hrdina získá 1 zkušenost za každého protivníka, kterého vyřadil z boje.

+1 za záchranu prince. Hrdina neutrálního gangu nebo příznivců Řádu, který vyvede prince z herní plochy získá 1 zkušenost navíc

+1 za zabití prince. Hrdina gangu příznivců Chaosu, který zabije prince, získá 1 zkušenost navíc.

Poklad

Pokud je princ zachráněn gangem příznivců Řádu, nebo neutrálním gangem, jeho otec vítězný gang odmění. Hodte D6 za každý předmět v tabulce. Pokud padne požadovaný výsledek, předmět jste získali:

- Automaticky: 4D6 zlatých
- 4+: meč
- 4+: Helma
- 4+: Lehké brnění
- 4+: Štít
- 5+: D3 drahokamů v ceně 10 zlatých za jeden

Pokud prince „zachrání“ příznivci chaosu, mohou provést s princem následující:

Skaveni mohou živého prince prodat do otroctví za 6D6 zlatých.

Kultisti mohou prince obětovat a hrdinům tak libovolně rozdělit 3 body zkušeností navíc.

Nemrtví si mohou z prince udělat zombii, která se nepočítá do maximálního počtu členů gangu. Gang může mít nejvýše jednu zombii-prince v gangu. Jakmile je tato vyřazena z gangu, je možné ji získat pouze opětovnou „záchranou“ jiného prince.

Ztracený předmět

Známý mág a lučitel nechal po mordheimských táborech vyhlásit, že kdo mu najde magický předmět, který nedávno na výpravě za vrásnivcem ztratil, bohatě se mu odmění. Dobře však ví, že v Mordheimu se vyplatí být nedůvěřivý. Proto s každým gangem, který se přihlásí o podrobné informace, vypraví svého žoldáka, který na případně nalezený předmět dohlédne.

Terén

Klasicky. Navíc na stůl umístíte D3+2 (+2 za každý gang nad počet 2) žetonů, které představují možné místo, kde se válí onen předmět. Žetony musejí být více jak 10" od okraje stolu a alespoň 6" od sebe navzájem

Gangy (2+)

Klasicky. Navíc gangy v tomto scénáři dostanou přiděleného jednoho námezdního bojovníka. Před začátkem hry hod'te 2D6. Za každý gang v boji, který je vůči vám *slabší* (rozdíl v hodnocení vyšší než 50) si od hodu odečtete 3. Za každý gang v potyčce, vůči kterému jste *slabší* si k hodu přičtete 2. Výsledné číslo porovnejte s tabulkou. Pokud váš gang náhodně vybraného námezdního bojovníka nemůže najmout, vyberte nejbližšího vhodného v tabulce směrem dolů. Pokud ani zde takový žoldák není, tak nejbližšího v tabulce směrem nahoru. Pokud již gang námezdního bojovníka má, může si místo hodu zvolit, že se této potyčky zúčastní zdarma.

2D6

- 2 – Půlčík zvěd
- 3 – Trpasličí trolobijce
- 4 – Bard
- 5 – Čaroděj
- 6 – Zabiják
- 7 – Zápasník
- 8 – Říský nájemný vrah
- 9 – Tileánský střelec
- 10 – Rytíř
- 11 – Elf hraničář
- 12 – Ogr strážce

Začátek hry

Klasicky.

Speciální pravidla

Kde to ksakru je! Když se bojovník gangu dotkne prvního žetonu (avšak ne při napadání), hod'te 2D6. Pokud padne 10 a více, máte štěstí a hledaný předmět nalezl. V opačném případě musí gang hledat u jiných žetonů dál. Žeton zůstává na místě a může být prozkoumán dalším gangem. Každý žeton může být stejným gangem prozkoumán pouze jednou. Za každý žeton, který gang prozkoumal si při prozkoumávání dalšího přičtete k hodu +1. Jakmile byl předmět nalezen, jsou všechny žetony odstraněny ze hry. Nález je *lehký předmět*. Pokud jsou prozkoumány všechny žetony všemi gangy a předmět nebyl nalezen, byli gangy ve svém poslání neúspěšní.

Konec hry

Hra končí jakmile je předmět vyneseno mimo hrací plochu – gang, který předmět vynesl je vítězný. Hra končí také v okamžiku, kdy je na stole poslední gang, který je taktéž pochopitelně vítězem.

Zkušenosti

+1 přežití. Každý hrdina nebo skupina pomocníků, která přežila potyčku, získává 1 zkušenost navíc.

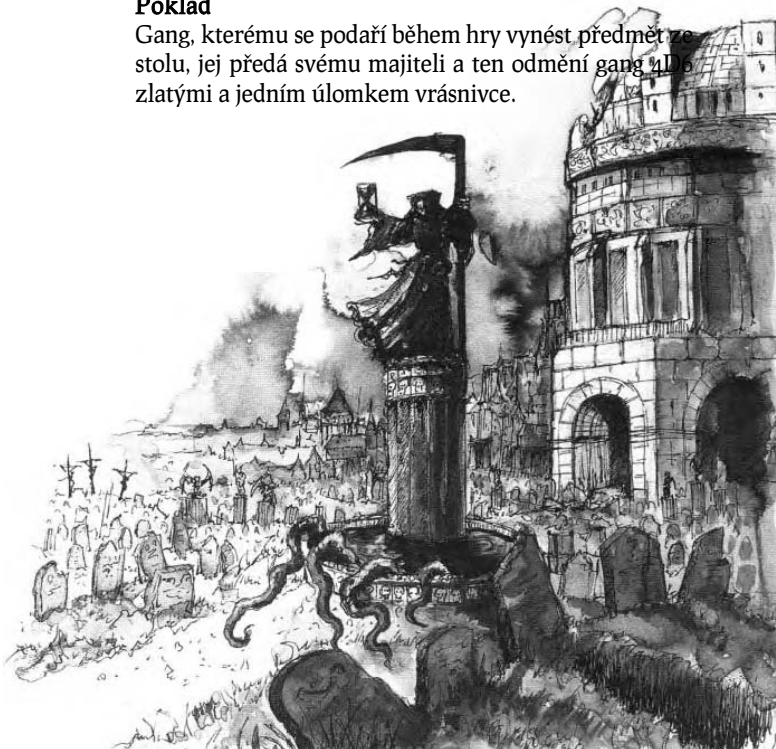
+1 vítězný vůdce. Velitel vítězného gangu získá 1 zkušenost navíc.

+1 protivník vyrazen z boje. Hrdina získá 1 zkušenost za každého protivníka, kterého vyřadil z boje.

+1 za vynesení předmětu. Hrdina, který vynesel předmět ze stolu získá +1 zkušenost navíc.

Poklad

Gang, kterému se podaří během hry vynést předmět ze stolu, jej předá svému majiteli a ten odmění gang 4D6 zlatými a jedním úlomkem vrásnivce.



Nehráčské gangy a postavy.

V některých scénářích se vyskytují postavy a gangy, které jsou součástí scénáře a které ovládá buď nezávislý hráč, nebo se v jejich ovládání hráči střídají.

Pokud není k dispozici nezávislý hráč, musí se nehráčských gangů ujmout samotní hráči potyčky. Hráči se při hýbání nehráčským gangy střídají po kolech. Při takovém pohybování však může být narušena nezávislost. Pokud se hráči nemohou na pohybech nehráčského gangu dohodnout, uplatněte následující pravidlo:

Dva nejbližší modely nehráčského gangu se vždy pohnou směrem k nejbližšímu modelu hráčského gangu (pochopitelně v rámci možnosti jejich pohybu daného scénářem) a to tak, že se zastaví půl palce od napadací vzdálenosti cíle. Pouze v případě, že by tento pohyb znamenal vzdálení se od cíle, pohnou se směrem k němu. Pokud je to možné, dva nejbližší modely nehráčského gangu napadnou nejbližší model hráčského gangu. Jestliže nějaký třetí model může ještě napadat, napadne druhý nejbližší model hráčova gangu (pokud takový model není v dosahu, napadne ten jediný v dosahu), atd. Pokud mají možnost, dají nehráčské postavy při napadení přednost stojícímu modelu před *sraženým*, nebo *omráčeným*.

Pokud mají postavy scénářem omezený prostor pohybu (např. do 8" od přístavu), mohou tento prostor opustit, pokud někoho napadají, nebo prchají. Pokud se na začátku kola nacházejí mimo tento prostor a nemají možnost někoho napadnout, nebo neprchají, pokusí se

nejrychlejší možnou cestou dostat zpět do tohoto prostoru.

Nehráčské gangy nereflktují postupně se vyvíjející a sílící gangy hráčů, a proto postupem času přestávají být pro tyto gangy nebezpečné. S pomocí těchto pravidel je možné nehráčské gangy posílit v závislosti na rostoucím hodnocení hráčských gangů.

Spočítejte aritmetický průměr hodnocení všech gangů zúčastněných ve scénáři (součet všech hodnocení vydělený počtem gangů). Porovnejte výsledek s tabulkou a podle ní zjistíte, jaké posílení nehráčské postavy získají.

Hodnocení	Zvýšení vlastností
50 – 99	-
100 – 149	+1 I
150 – 199	+1I +1A
200 – 249	+1I +1A +1WS
250 – 299	+1I +2A +1WS +1S
300 – 349	+1I +2A +2WS +1S +1T
350 – 399	+1I +3A +2WS +1S +1T +1W
400 – 450	+1I +3A +3WS +2S +1T +1W



Podivné události

Tato pravidla reprezentují podivné a úžasné věci, které se v městě Mordheimu dějí, aniž by je hráči mohli ovlivnit. Pravidla jsou volitelná a mohou být užita pouze pokud se celá skupina hráčů shodne na jejich používání. Pokud se hráči shodnou na hraní Podivných událostí, mohou si na konci hry připsat jeden úlomek vrátnice navíc. Tento bonus neplatí, pokud jsou Podivné události danou součástí zvoleného scénáře.

Abyste zjistili, že k podivné události došlo, hodte kostkou na začátku kola každého hráče. Pokud padlo 1, došlo k podivné události. Hodte D66 (dvěmi kostkami, jedna reprezentuje „desítkovou“ cifru a druhá „jednotkovou“) a konzultujte s níže uvedenou tabulkou, která vám sdělí, k čemu přesně došlo. Hráč, v jehož kole je označen jako *hráč události*. Některé události ale ovlivní pouze jeho oponenta nebo oba hráče úplně rovnocenně.

Po rozmístění se ve většině případů modely příslušné události budou pohybovat co nejrychleji (ale nebudou běžet) k nejbližšímu modelu z kteréhokoliv gangu. Pro tyto účely je za nejbližší model považován ten, ke kterému se model z události může nejrychleji přiblížit; modely z událostí nikdy nešplhají po zdech, aby se dostaly k bojovníkům z gangů. Co konkrétní model z události dělá, je vždy popsáno u příslušné události. Napadající model z události vždy napadne co nejvíce modelů najednou, které dokáže najednou napadnout. V jedné bitvě se nikdy nestane více jak jedna podivná událost, (pokud není v pravidlech scénáře napsáno jinak), takže po prvním hození podivné události již hráči nemusí na začátku kola házet, zda padne jednička. Když se v následujícím textu hovoří o kolech hry, tento termín určuje časový úsek, v němž všichni hráči odehrají své kolo.



Tabulka podivných událostí

D66 Výsledek

11-12 Zemětřesení

Mocné magické síly proudící kráterem uprostřed města zatřásly zemí. Země se vzdula, divoce sebou škube a málokterý bojovník se dokáže udržet na nohou. Zemětřesení bude trvat D3+1 kol hry. Dokud zemětřesení trvá, všechny pohyby jsou pouze poloviční, všechny testy na iniciativu (šplhání apod.) mají postih -2 a veškeré hody na zásah (jak u střelby tak u boje na blízko) mají postih -1.

13-15 Vichřice

Mohutné ječení větru se proplétá rozvalinami a bere s sebou vše, co není připevněno k zemi. Členové gangů mají postih -1 pro všechny testy na iniciativu (šplhání, skákání apod.) a na hody na zásah (jak u střelby tak u boje na blízko) po dobu D3+1 kol.

15-16 Neklidná duše

Ne všichni z mrtvých se dokáží smířit se svou situací a odmítají věčný odpočinek. Možná, že nedokončili nějakou rozdělanou práci nebo hledají pomstu proti těm, kteří jim způsobili křivdy. Gangy narazili na jednoho takového ducha. Jakýkoliv model, který je do 8 palců od ducha na konci své fáze zotavení, musí hodit test na Morálku, v případě neúspěchu pak v hrůze *prchá* (stejně jako se prchá z boje na blízko). Modely, které jsou imunní na psychologii automaticky projdou tímto testem. Duch nedokáže přímo ovlivnit okolní svět a ani naopak okolní svět nedokáže ovlivnit jeho, nicméně ale duch všem nahání hrůzu. Duch se pohybuje 6+D6 palců náhodným směrem; pohybuje se skrz zdi, jiné překážky i živé členy gangů, jako kdyby tam nebyli. Duch nikoho nenapadne a ani jemu nemůže nikdo nijak ublížit. Hráč události postaví ducha do 8" od svého modelu. Duch bude ve hře D3+1 kol a hýbe se v kole po hráči události.

21-22 Hořící stavba

Najednou jedna z budov nacházející se do 12" od středu (náhodně vybraná) vzplane v plamenech, asi zažehnuta z několika doutnajících uhlíků, které zde zůstaly snad ještě z velkého požáru po dopadu komety. Jakýkoliv model v budově a do 2" od jejích zdí obdrží na konci svého kola zásah silou 3 bez možnosti hodu na brnění reprezentující dusivý dým a žár.

23-24 Pokřivení prostoru

Realita se začíná kroutit, ohýbá vjemy a nikdo si už není jistý tím, co vidí. Po následujících D3+1 kol hry

platí: na začátku kola hodíte kostkou a výsledek je vzdálenost v palcích, kterou může model použít pro využití velitelské morálky pro testy na morálku (namísto standardních 6 palců). Dosahy pro napadení a dosahy střelných zbraní jsou o stejný výsledek palců prodlouženy. Důležité je, že modely se ve skutečnosti nemohou pohnout o více, než je normálně možné, pouze střídající a napadající modely jsou ovlivněny pokřiveným vnímáním vzdáleností.

25-26 Zřícení budovy

Vyberte náhodně jednu z budov do 12" od středu herní plochy. Všechny modely uvnitř budovy musí projít testem na Iniciativu (I). Pokud se test nezdaří, model utrhne zásah silou 5, hody na záchranu brnění lze použít normálně. Nadále počítejte, že dům již nemá žádná patra a celá plocha je těžký terén. Zároveň se v něm bojovník počítá vždy v krytu. Pokud byly v budově nějaké herní předměty, bojovník se k nim dostane, pokud stráví celé jedno kolo prohlédáváním sutin a nebude provádět žádnou činnost. Pokud toto činí více bojovníků zároveň, vyberte náhodně, kdo uspěl.

31-32 Hustá mlha

Rozvaliny zalila hustá mlha. Viditelnost je jen na 2D6 palců+ bonus za louče a schopnosti. Házejte znovu na začátku každého kola *hráče události*, kolik modely vidí. Mlha trvá po D3+1 kol.

33-34 Ruce z kamene

Ruce z kamene se vynořily ze země na kousku bojiště. Vyberte model *hráče události*, který je nejbližší středu stolu. Vše v okolí 3 palců od místa, kde stojí, je ovlivněno. Každý model, který na tuto plochu vstoupí, (počínaje modelem, který na místě už stojí), musí splnit test Iniciativy (I), aby se mohl dále pohybovat. Pokud neuspěje, je polapen a dostane zásah se silou 3. V následující fázi zotavení musí projít testem na Sílu (S) aby se mohl v pohybové fázi hýbat. Událost trvá D3+1 kol hry, načež se ruce ponoří zpátky do země.



35-36 Fontána krve

Poničené město působí dojmem, že pláče, kolik krve je prolito v ulicích. Pro zbytek hry, kdykoliv je model *vyřazen z boje* v souboji na blízko, oponent, který ho vyřadil, si musí udělat test na Sílu (hodit na kostce méně nebo stejně, jako je hodnota jeho charakteristiky S), jinak je zasažen proudem krve a *sražen* na zem. Pokud bylo v boji více modelů, ostatní nebudou zasaženy, neboť tento proud jakousi magií míří pouze na ty, kteří ukáží svou krvežízeň.

41-44 Bouře Chaosu

Mraky se náhle nad městem zatáhly, pokryly nebe nepřírozenou zelenožlutou masou par a blesky mezi

mraky hrůzostrašně tančí. Hřmění proráží vzduch a zní téměř jako nárek inteligentních bytostí. Mraky rychle mění tvar, ale často se formují do podobizen obludných nestvůr; oba gangy ve strachu přemýšlí, kam se co nejdříve schovat. Hodíte kostkou, co tyto mraky přinesly:

D6 výsledek

- 1 - Blesky začaly dorážet na zem, jako by hledaly nějakou oběť. Blesky zasáhnou bojovníka s nejlepším hodem na záchranu brnění, neboť je jeho masa kovu doslova přitahuje. Bojovník odvrhne zásah silou 5 bez možnosti hodu na záchranu brnění. Pokud má více bojovníků stejnou nejlepší hodnotu pro hod na brnění, náhodně vyberte, který model blesk zasáhl.
- 2-3 - Z mraků začaly padat ryby a zasypávají oblast! Každý model, který chce v tomto kole běžet musí splnit test Iniciativy (I). Pokud neuspěje, je *sražen*.
- 4 - Vrásnivcový prach promíchaný s vodními výpary vytvořil tyto podivné mraky a nyní začíná padat zpátky na zem ve formě agresivního deště. Každý model, který je na otevřeném prostranství (není pod nějakou střechou či čímkoliv jiným, co ho ochrání před zmoknutím) utrhne zásah silou 2 (hody na brnění lze normálně aplikovat) každé kolo, dokud déšť trvá, resp. dokud se pod nějaký úkryt neschová. Prší D3 kol hry.
- 5-6 - Hřmí a burácí a nahoře v mracích probíhá hrozná bouře. Její účinky na zemi nejsou tak ničivé, přesto vzduchem pulsují výboje hromobití, které dokáží bojovníky srazit na zem, jako by byli zasažení koulí zhmotnělého vzduchu. D3 náhodně určených modelů v každém gangu je *sraženo* k zemi. Pokud jakýkoliv z těchto modelů byl v boji na blízko, pak všechny modely v tomto souboji jsou *sraženy*.

45-46 Hejno much

Obrovské hejno much se objevilo nad ruinami a začíná se snášet na gangy. Všechny modely mají postih -1 na zasažení jak pro střelbu tak pro boj na blízko, vzhledem k otravujícím mouchám. Hejno po D3+1 kolech hry odletí otravovat zase někoho jiného.

51-52 Žumpa

Obrovská tlama se znenadání otevřela pod nohama bojovníka hráče události, který se nachází na úrovni země nejbližší středu. Model si musí hodit test na Iniciativu (I); pokud neuspěl, spadl do jámy! Pokud na testu padlo 1, pak je model vcucnut do podzemí a okamžitě *vyřazen z boje*. V případě jakéhokoliv jiného neúspěšného výsledku byl model chycen, když se tlama zavírala a částečně ještě vyčnívá nad zem. Pro účely hry je po zbytek bitvy model považován za *sražený* a nemůže se žádným způsobem pohybovat.

53-54 Hrůza tam uvnitř

Náhodně vyberte jeden model hráče události, který se ukrývá v budově nejbližší středu (pokud uvnitř kterékoliv budovy není žádný model, přehodte své

kostky na jinou podivnou událost). Naneštěstí pro něj není uvnitř budovy až tak sám! Zaslechl jakýsi podivný zvuk zpoza svých zad, jako by se tam někdo pohyboval. Bojovník si musí hodit test na *strach*, pokud se test nepovedl, bojovník s vřeštěním prchá z budovy k nejbližšímu kraji stolu a nemůže v tomto kole nic jiného dělat stejně, jako by neprošel testem na paniku. Pokud v testu uspěl, neodbytný přízrak ho stejně vytlačí D6 palců nejkratší cestou ven z budovy, ale to je vše. Pro zbytek bitvy příslušná budova vzbuzuje *strach* a každý, kdo chce do budovy vstoupit, musí nejprve hodit test na *strach*, stejně jako kdyby chtěl napadnout strach způsobující model.

55-56 Nastražené pasti

Někdo nakladl na území, ve kterém právě gangy jsou, jednoduché pasti. Ty mají formu ostnatých koulí, propadel, pružinové desky s ostny apod. Když padne tato událost, náhodně určete model z gangu *hráče události*, který na past narazil. Past sklapla: model si může udělat test na iniciativu, pokud uspěl, pasti unikl. Jinak utrží zásah silou 3, hody na záchranu brněním lze použít normálně. Od tohoto momentu si každý hráč musí na začátku svého kola hodit kostkou: pokud padlo 1, jeden jeho náhodně vybraný model narazil na past a model musí uspět test na iniciativu, jinak utrží zásah silou 3, stejně jako je popsáno výše pro první takový model. Všechny pasti vždy účinkují dříve, než se jakýkoliv model pohne.

61-62 Katakomby

Země se otevřela a jeden náhodně určený bojovník se propadl do katakomb pod městem. Utrží zásah silou 3 bez možnosti hodu na brnění z pádu, kterému se ale vyhne, pokud zvládne test na Iniciativu (I). Bojovník dopadl k pozůstatkům svých předchůdců, kteří také spadli dolů. Pokud nebyl bojovník *vyřazen ze hry*, našel jednu z následujících věcí:

D6 Výsledek

- 1 Helma
- 2 Malý váček s 2D6 zlaťáků
- 3 Lucerna
- 4 Síť
- 5 Meč
- 6 Flakonek černého lotosu

Pokud model nemá lano a hák, nemůže z katakomb vyšplhat zpět na povrch a již se nezapojí do hry. Pro test prohry se tento model počítá, jako by byl *vyřazen*

ze hry, ale po hře se připojí zpět ke gangu bez jakýchkoliv postihů. Pokud má lano a hák, poté může vyšplhat zpět na povrch po D3 kolech v náhodně určené budově.

63-64 Zakázané ovoce

Na nedalekém stromě zničehonic rozkvetly sněhově bílé květy a vydávají pronikavou vůni. Náhodně určete jeden model z gangu *hráče události*, který se ocitl vedle stromu; umístěte strom do 2 palců od tohoto modelu. Jakýkoliv model do 8 palců od stromu si musí hodit úspěšně test na morálku, jinak se bude ve své fázi zotavení pohybovat co nejrychleji přímo ke stromu. Pokud model neuspěl v testu na morálku a je do 1 palce od stromu, přímo očarovane utrhne a sní jeden z krvavě rudých plodů. Jakýkoliv model, který snědl plod, je okamžitě *vyřazen z boje*, neboť plody obsahují prudký jed. Pokud model v testu na morálku uspěl, může zadržet jiný model tím, že se pohne do doteku podstavců s ním, chytí ho a nepustí. Žádný z těchto dvou modelů už nemůže nic jiného v tomto kole dělat, jeden se snaží vši silou kráčet omámeně ke stromu a druhý musí věnovat veškeré své úsilí na to zadržet ho. Oba modely, omámený i neomámený, mohou normálně reagovat, pokud jsou napadeny; model, snažící se omámený model zadržet, může kdykoliv své úsilí dobrovolně vzdát. Neomámený pohled na strom odhalí kosti rozličných zvířat porostlé trávou a popadané listím ležící u kořenu stromu. Každý bojovník může být ovlivněn lákáním vidiny pouze jednou.

65-66 Vřeštěcí zdi

Na zdech jedné náhodně vybrané budovy se objevily tváře a začaly pronikavě vřeštit. Jakýkoliv model do 8 palců od zdi utrží jeden zásah silou 1 bez možnosti použít hod na obranu brněním a bude mít postih -1 ke všem hodům na zásah (ať pro střelbu nebo boj na blízko), dokud vrískot trvá. Ti, kteří dokáží sesílat kouzla, jsou ještě více citliví na tento hluk a proto z tohoto okolí 8 palců nemohou být sesílána žádná kouzla. Vrískot bude trvat D3 kol hry.



Kampaň a její obsah

Na předchozích stránkách je popsán mechanismus mapové kampaně. Na těch následujících je vylíčena jedna z možností, jak dát takové kampani obsah.

Na konci těchto pravidel je tzv. Kampaňový list, který si vytisknete, přidejte ke svému rozpisu gangu a zaznamenávejte do něj postup v kampani. Obsah kampaňového listu je veřejný.

Aby nedocházelo ke stále zvětšujícím se rozdílům mezi aktivními a méně aktivnějšími hráči, hraje se kampaň v kampaňových kolech. Během jednoho kola může jeden gang provést jeden tah. Trvání kampaňového kola přizpůsobte tak, aby vaší herní komunitě co nejlépe vyhovovalo – ideální bývá týden až čtrnáct dní. Aktivnější hráči mohou hrát více gangů. I přesto se může stát, že některý hráč nestihne odehrát svůj tah. V takovém případě může odehrát v nějakém z následujících kol tahy dva a výpadek ve hře nahradit. Vše si můžete značit v kampaňovém listu v mřížce kampaňových kol. Různými symboly si v ní můžete vyznačovat, zda jste kolo vynechali, nebo například zda jste potyčku vyhráli či nikoliv.

Volba posláni

Před započítím kampaně si každý gang vybere jedno ze šesti posláni, které bude následovat. Posláni jsou různá a pochopitelně ne všechny gangy mohou následovat veškerá z nich. Konkrétní omezení jsou u jednotlivých posláni popsána. Stejně tak jsou popsány podmínky, za kterých získáváte kampaňové body (KB).

Kampaňové úspěchy

Za každý získaný kampaňový bod proškrtnete jedno políčko kampaňových bodů v kampaňovém listu. Vždy, když proškrtnete zvýrazněný rámeček, zjistíte, jakého jste dosáhli úspěchu podle tabulky Úspěchů pro posláni, které následujete.

Rozpuštění gangu

Pokud se hráč rozhodne k rozpuštění gangu, veškerý postup v kampani je ztracen. Následně si vyberete nové posláni pro nový gang.

Jako náhrada za ztracený čas gang získá okamžitě tolik kampaňových bodů, kolik má hráč s nejnižším počtem bodů v kampani minus D3.

Vítězství v kampani

Jakmile gang vyplní celou mřížku kampaňových bodů a splní závěrečný úkol, je vítězem celé kampaně.





Zlatá horečka



Hlavním důvodem, proč se gang ocitl v Mordheimu, není nic jiného, než touha po pohádkovém bohatství. O tom, co za poklady se v ruinách nachází, už slyšelo snad každé dítě v Říši. Cílem členů gangu je urvat si co největší kus a po návratu strávit zbytek života v klidu a dostatku někde v ústraní. Pravda Mordheimu je však neúprosná a brzy utopí v krvi a šílenství i ten poslední naivní sen.

Gangy: Všechny gangy vyjma Sigmarových sester, Lovců čarodějnic, Posedlých, Nemrtvých a Skavenů mohou přijmout toto poslání.

Spojení: Zlatá horečka nemá omezení ve spojení.

Kampaňové body

- +1 za odehraný scénář. Za každý odehraný scénář získá gang 1 KB.
- +1 za vítězný scénář. Za každý scénář, ve kterém zvítězí, získá gang 1 KB.
- +1 za prohledanou lokaci. Za úspěšně prohledání lokace, získá gang 1 KB (max. 1 KB za každou lokaci).
- +1 prodaný poklad. Pokud gang prodá naráz vybavení, šperky a jiné předměty za 50 a více zlatých, získá 1 KB.
- +1 za splněné úkoly v následujících scénářích:
 - Čarodějův příbytek* – gang vyluští mapu
 - Dole v dole* – gang zavalí důl
 - Havraní kasárna* – gang vynese bednu
 - Křik padlé víly* – gang vynese truhlu
 - Nevzbud'te obra* – gang získá truhlu
 - Nápis na zdi* – gang rozluští alespoň dva nápisy, které nerozluští nikdo jiný
 - Osobní strážce* – gang odvedl obchodníka mimo stůl
 - Ztracený předmět* – gang vynese předmět

Úspěchy

KB	Úspěch
5	Dobré kontakty: Dobré obchodní kontakty jsou základem každého mamonáře. Velitel gangu si při nákupu vzácných předmětů počítá dostupnost o 1 nižší.
10	Blyštící se sedlo: Nic nereprezentuje bohatství gangu lépe, než velitel na koni. Velitel gangu získá automaticky schopnost <i>Jezdeckví</i> , a pokud si pořizuje jízdní zvíře, jeho vzácnost si počítá o 2 nižší.
15	Pašeráci: Při nákupu jedů a drog získá gang za jeden nákup D3+2 dávek.
20	Kšeftaři: Gang může v pobitevní fázi prodat jeden předmět za celou jeho nákupní cenu.
25	Přátelské vztahy: Gang může najímat námezdní bojovníky za cenu jejich udržovacího poplatku.
30	Vůně peněz: Pokud při prohledávání padne čtveřice stejných čísel, může je hráč použít jako Navrácení dluhu (666).
40	Cesta domů: Pokud gang nashromáždí 300 zlatých a bude mít maximální počet členů gangu, vyhrál kampaň. Alternativně gang zvítězí, pokud bude mít splněno alespoň šest výše popsaných útoků ve scénářích.





Sláva nebo smrt



V Říši se pohybuje celá řada dobrodruhů, kteří se touží stát věhlasnými hrdiny - od prostých rolnických pacholků až po zneuznané šlechtické potomky. Jaké je vhodnější místo pro dobytí slávy a rytířských ostruh než Mordhemi – doupe plné nástrah, příšer, démonů, ale také dalších věhlasných reků a slavných žoldáků. Ano, jsou tací, které díky skutkům v Prokletém městě předchází pověst. Mnohem více je však těch, kteří místo slávy našli svoji smrt.

Gangy: Všechny gangy vyjma Sigmarových sester, Lovců čarodějnic, Posedlých, Nemrtvých a Skavenů mohou přijmout toto poslání.

Spojenectví: Sláva nebo smrt nemá omezení ve spojenectví.

Kampaňové body

- +1 za odehraný scénář.** Za každý odehraný scénář získá gang 1 KB.
- +1 za vítězný scénář.** Za každý scénář, ve kterém zvítězí, získá gang 1 KB.
- +1 za prohledanou lokaci.** Pokud gang úspěšně prohledá lokaci, získá 1 KB.
- +1 za vyřazení osobnosti.** Pokud gang vyřadí protivníkovu velitele, nebo Dramatis Personae, získá 1 KB.
- +1 za hrdinské vítězství.** Za vítězství proti protivníkovi, vůči kterému je gang slabší, získá 2KB.
- +1 za splnění úkoly v následujících scénářích:**
 - Heroldův meč* – gang vynese meč
 - Kacíři budou očištěni* – gang zabije magistra
 - Lovci odměn* – gang má na konci hry skryš pod kontrolou
 - Lov na příšeru* – gang zvítězí nad příšerou – získá navíc +1 bod, pokud ji vyřadil někdo z gangu (max. jednou za kampaň).
 - Lov na zplozence* – gang zabije zplozence
 - Moždíři* – gang zatluče alespoň dva moždíře
 - Nevzbuďte obra* – gang zvítězí nad obrem – získá navíc +1 bod, pokud obra vyřadil někdo z gangu. (max. jednou za kampaň).
 - Únos* – gang zabije magistra
 - Západní brána* – gang zabije obří dub - získá navíc +1 bod, pokud vyřadil někdo z gangu (max. jednou za kampaň).

Úspěchy

KB	Úspěch
5	Reputace roste. Velitel gangu si může přičíst k hodů na shánění vzácných předmětů +1.
10	Pověst se šíří: Gang si může přidat +1 k hodů na Krvavou přísahu pro námezdní bojovníky.
15	Věhlas: Ve velkém táboře se může jeden hrdina vypravit do krčmy (počítá se jako výprava do místa v táboře), kde vypráví svoje příběhy. Hod'te 2D6+1 za každých 100 bodů hodnocení gangu. Pokud je výsledek 9 a více, přidal se k vám jeden pomocník (nesmí se jednat o velký model).
20	Známosti: Gang si může přehodit hod Ve víru událostí pro Dramatis Personae.
25	Znamé tváře: Hrdina, který navštíví ve velkém táboře tavernu, si zde může přehodit, nebo upravit o +/-1 jakýkoliv D6 hod. Navíc není nutné si po návštěvě taverny házet na události v táboře.
30	Podíl na slávě: Maximální počet členů gangu se zvýší o +1.
40	Sbírka trofejí: Gang musí během kampaně splnit alespoň čtyři z následujících úkolů: zabít bezhlavého rytíře (Noc bezhlavého rytíře), zabít obra (Nevzbuďte obra), zabít příšeru (Lov na příšeru), zabít zplozence (Lov na zplozence), zabít magistra v podobě démona (Kacíři budou očištěni), zabít abominaci (Krysí klání) vyřadit Dramatis Personae, vyřadit velitele protivníkovy gangu (velitel každého gangu se počítá jen jednou). Alternativně gang zvítězí, pokud bude mít splněno alespoň šest výše popsaných útoků ve scénářích.





Upalte čarodějnice!



Mordheim a jeho démonické útroby se staly nejen útočištěm, ale především semeníštěm všeho zlého a zvráceného – především však nejrůznějších démonologů a černokněžníků, zkrátka kacírů nejhoršího ražení. Musí být zapřísněným cílem každého následovníka Sigmarovy vůle, vyčistit toto semeníště od špíny a magie a vůbec všeho, co se velkému Sigmarovi protíví.

Gangy: Pouze Lovci čarodějnic, Sigmarovy sestry a Middenhemští, pokud mají na začátku kampaně kněze, si mohou vybrat toto poslání.

Spojenectví: Následovníci tohoto poslání se nemohou spojit s následovníky Chaosu v ulicích

Kampaňové body

+1 za odehraný scénář. Za každý odehraný scénář získá gang 1 KB.

+1 za vítězný scénář. Za každý scénář, ve kterém zvítězí, získá gang 1 KB.

+1 za prohledanou lokaci. Za úspěšně prohledání lokace, získá gang 1 KB (max. 1 KB za každou lokaci).

+1 vyřazení kacíře. Za každého vyřazeného kacíře, tedy protivníka, který umí sesílat kouzla, získá gang 1 KB.

Sigmarovy sestry počítají jako kacíře také kněze lovců čarodějnic a Lovci čarodějnic zase matku představenou. Ke kacírům se počítají také kouzličí postavy ze scénářů, tedy magistři ze scénářů Únos a Kacíři budou očištěni.

+1 za splněné úkoly v následujících scénářích: *Čarodějův příbytek* – gang rozluští mapu

Kacíři budou očištěni – gang vyřadí magistra

Křik padlé víly – gang zažehná vílu

Noc na hřbitově – gang zažehná Erasma – maximálně jednou za kampaň

Únos – gang zabije magistra

Upalte čarodějnice! – gang na konci hry drží alespoň 2 relikvie

Velká knihovna – gang získá alespoň dva svitky

Úspěchy

KB	Úspěch
5	Nebojáci: Velitel gangu se stává imunní na <i>strach</i> způsobený posedlými a nemrtvými.
10	Osvícení: Hrdina, který umí sesílat modlitby, si smí během potyčky přehodit jeden D6 hod.
15	Přízeň autorit: Velký Theogon, případně sama Nejvyšší matriarcha slyšeli o záslužných činech svých věrných. Pokud ztratí gang v potyčce s gangem Chaosu pomocníka, je nahrazen novým pomocníkem (ne však zvířetem) z nejlevnějšího typu (novickou, bláznem), avšak bez vybavení.
20	Dobrá pověst: Gang nemusí platit poplatek za návštěvu Sigmarova Přístřeší a navíc v tomto táboře a na Skále může v pobitevní fázi nakoupit jeden předmět o 2D6 levněji (minimálně však 1 zlatý).
25	Vize: Jakýkoliv hrdina smí při hře přehodit jeden D6 hod. Tento úspěch nahrazuje Osvícení.
30	Nejvyšší pochvala: Kdykoliv padne gangu při hledání vrásnivce čtveřice, může místo toho navštívit náhodné místo Svatyni (2222).
40	Smrt kacírům! Pokud gang během kampaně vyřadí 5 kacírů, stává se vítězem kampaně. Alternativně gang zvítězí, pokud bude mít splněno alespoň šest výše popsanych útoků ve scénářích.





Chaos v ulicích



Našli byste mnohé, kteří by souhlasili, že Mordheim a Chaos jedno jest. Jak by také ne, vždyť po dopadu trestu v podobě Sigmarova vesmírného kladiva vyplnily nastalou prázdnotu Chaos a zkáza dovršující tak trest nejvyšší měrou. Všichni služebníci Chaosu na území Říše nyní vyhledávají Mordheim jako metropoli zla, ze které se brzy začne Chaos šířit všemi směry jako zhoubná nákaza uprostřed těla.

Gangy: Všechny gangy, které jsou příznivci Chaosu a neutrální gangy, mohou následovat toto poslání.

Spojenectví: Následovníci Chaosu v ulicích se nemohou spojit s následovníky poslání Upalte čarodějnice! a Na straně Řádu.

Kampaňové body

+1 za odehraný scénář. Za každý odehraný scénář získá gang 1 KB.

+1 za vítězný scénář. Za každý scénář, ve kterém zvítězí, získá gang 1 KB.

+1 za prohledanou lokaci. Za úspěšně prohledání lokace, získá gang 1 KB (max. 1 KB za každou lokaci).

+1 porážka Řádu. Za vítězství proti gangu Řádu získá gang 1 KB.

+1 za splnění úkoly v následujících scénářích: *Kacíři budou očištěni* – gang ubrání magistra

Noc bezhlavého rytíře – pokud gang získá hlavu bezhlavého rytíře. (maximálně dvakrát za kampaň - poznačte si získání bodu do rozpisu). Gang s tímto posláním si přičítá +1 k hodům na hledání lebky ve scénáři.

Osobní strážce – gang získá obchodníkovu hlavu. Další +1 bod získá, pokud dostane obchodníka živého – každá živá oběť je neocenitelná.

Únos – gang drží na konci hry oběť

Upalte čarodějnice – gang drží na konci hry alespoň dvě relikvie

Velká knihovna – gang získá dva a více svitků

Ztracený princ – gang „zachrání“ živého prince

Úspěchy

KB	Úspěch
5	Nepřítelé Řádu: Velitel gangu nenávidí hrdiny gangů následujících poslání Na straně Řádu a gangů příznivců Řádu.
10	Přízeň bohů Chaosu: Během potyčky si může velitel gangu přehodit jeden D6 hod.
15	Aura Chaosu: Při potyčce proti gangu s posláním Na straně Řádu a s gangy příznivců Řádu se k vám na tuto potyčku přidá jedna temná duše vybavená palicí a dýkou, která se nepočítá do maximálního počtu gangu.
20	Vězni: Pokud padne gangu při prohledávání v pobítevní fázi jakákoliv čtveřice, můžete místo ní použít neobvyklé místo Vězni (333). Skaveni mohou prodat vězně za 4D6 zlatých.
25	Přitažlivost vrásnivce: Při hledání vrásnivce si můžete jednu kostku upravit o +/- 1.
30	Magická konvergence: Kouzelník gangu (i námezdní bojovník) si může přehodit jedno nepodařené seslání kouzla za potyčku.
40	Triumf Chaosu: Pokud v průběhu kampaně porazíte alespoň 5 krát gang Řádu a následovníky poslání Na straně Řádu, stáváte se vítězem kampaně. Alternativně gang zvítězí, pokud bude mít splněno alespoň šest výše popsanych útoků ve scénářích.





Na straně Řádu



Kdosi moudrý řekl, že k triumfu zla stačí, aby dobrý člověk nedělal nic. A právě k takovému triumfu dochází v Mordheimu stíženého Sigmarovým hněvem. Říše čelila nájezdům služebníků Chaosu odnepaměti, nyní je však situace jiná. Zárodky Chaosu bují v samotném srdci Říše. V těžké době občanské války je říše lidí ohrožena a je třeba každého bojovníka, aby byla hrozba neřádu opět zažehnána.

Gangy: Všechny gangy, které jsou příznivci Řádu a neutrální gangy, mohou plnit toto poslání.

Spojenectví: Následovníci tohoto poslání se nemohou spojit s následovníky poslání Chaos v ulicích.

Kampaňové body

+1 za odehraný scénář. Za každý odehraný scénář získá gang 1 KB.

+1 za vítězný scénář. Za každý scénář, ve kterém zvítězí, získá gang 1 KB.

+1 za prohledanou lokaci. Za úspěšně prohledání lokace, získá gang 1 KB (max. 1 KB za každou lokaci).

+1 porážka Chaosu. Za vítězství proti gangu Chaosu získá gang 1 KB.

+1 za splněné úkoly v následujících scénářích: *Kacíři budou očištěni* – gang zabije magistra
Křik padlé víly – gang zažehná padlou vílu
Lov na zplozence – gang zabije zplozence
Noc na hřbitově – gang zapudí Erasma
Osobní strážce – gang ochrání obchodníka
Únos – gang drží na konci hry oběť
Ztracený princ – gang zachrání prince

Úspěchy

KB	Úspěch
5	Smrt Chaosu! Velitel gangu nenávidí hrdiny gangů následujících poslání Chaos v ulicích a gangů příznivců Chaosu.
10	Podpora ochráncům: Pokud gang bojoval potyčku proti gangům Chaosu, může prodat v následující pobitevní fázi vrásnivec, jako by ho bylo o dva členy méně, než je jeho aktuální počet. To představuje podporu obyvatel a dobrodruhů z okolí.
15	Pomocníci: V potyčce proti příznivcům Chaosu a gangům s posláním Chaos v ulicích si můžete na délku hry přidat jednoho mordheimského obyvatele (základní lidské statistiky, vybaven palicí a dýkou), který se nepočítá do maximálního počtu členů gangu.
20	Léčitel: Gangu nabídl pomoc známý léčitel. Jednomu hrdinovi můžete vyléčit jedno vážné zranění. Hrdina musí vynechat D3 her. Tuto službu je možné využít pouze jednou za hru, ale není nutné ji využít okamžitě a můžete ji použít později v průběhu kampaně.
25	Sleva dobrodincům: Jeden hrdina může při nákupu snížit cenu předmětu o 2D6 zlatých (vždy však zaplatí alespoň 1 zlatý).
30	Ochránci Řádu: Gang si může najmout námezdního žoldáka rytíře, půlčíka zvěda nebo barda bez najímacího poplatku.
40	Triumf Řádu: Pokud během kampaně porazíte alespoň pětkrát gang Chaosu a gangy následující poslání Chaos v ulicích, stáváte se vítězem kampaně. Alternativně gang zvítězí, pokud bude mít splněno alespoň šest výše popsaných útoků ve scénářích.





Moc kamenů



Vrásnivec – středobod všech hlavních událostí v Mordheimu. Úlomky Sigmarovy komety v sobě skrývají nebyvalou moc, která přitahuje pozornost všech, ať už z jakéhokoliv důvodu. Nejčastěji mají být nahromaděné úlomky prostředkem k získání moci. Najdou se však i tací, kteří se snaží shromážďovat vrásnivec za účelem jeho likvidace a věří, že svět bez něj bude zase jednou lepší místo.

Gangy: Všechny gangy mohou přijmout toto poslání.

Spojenectví: Moc kamenů nemá omezení ve spojení.

Kampaňové body

- +1 za odehraný scénář. Za každý odehraný scénář získá gang 1 KB.
- +1 za vítězný scénář. Za každý scénář, ve kterém zvítězí, získá gang 1 KB.
- +1 za prohledanou lokaci. Za úspěšně prohledání lokace, získá gang 1 KB (max. 1 KB za každou lokaci).
- +1 hromadění vrásnivce. Pokud gang prodá naráz 8 kusů vrásnivce, získá kampaňový bod.
- +1 za splnění úkolů v následujících scénářích:
 - Dole v dole* – gang ubrání důl
 - Heroldův meč* – gang vynese velký vrásnivec
 - Krysí klání* – gang získá vrásnivec
 - Lov na zplozence* – gang získá vrásnivcový náhrdelník
 - Nápis na zdi* – gang vylučí alespoň dva nápisy, které nevylučil nikdo jiný
 - Noc na hřbitově* – gang prohledá mauzoleum
 - Procházka v zahradách* – gang získá alespoň 2 vrásnivec

Úspěchy

KB	Úspěch
5	Odměna: Za každý prodaný vrásnivec získá gang 1 zlatý navíc.
10	Přízeň zasvěcených: V případě, že si gang nechá vyrobit vrásnivcový amulet, může si přehodit hod, který určuje, jaký amulet byl vyroben. Gangy Řádu si mohou místo toho zvolit návštěvu autorit, a jsou odměněni posvěcením jedné zbraně v gangu, která odted' bude zasahovat posedlé a nemrtvé vždy na 2+.
15	Dobré kontakty: Při prodeji vrásnivce si gang počítá, jako by měl o jednoho člena méně.
20	Odolnost: Jeden hrdina, který nosí vrásnivcový amulet je postižen silou, která stále vyzařuje pouze na hod 2 a 12. Pokud se jedná o Skaveního hrdnu, tak pouze na hod 2. Gangy řádu mohou místo toho vyléčit jednomu hrdinovi jedno vážné zranění. Ten však musí vynechat D3 potyček.
25	Zkušební hledači: Při hodu na prohledávání si k celkovému výsledku přičtete +2.
30	Přitažlivá síla: Díky vaší pověsti sběratele kamenů můžete najmout Dramatis Personae se slevou 15 zlatých.
40	Vrásnivcová hora: Pokud nashromáždíte 20 kusů vrásnivce a máte maximální počet členů gangu, jste vítězem kampaně. Alternativně gang zvítězí, pokud bude mít splněno alespoň šest výše popsaných útoků ve scénářích.





Kampaňový list



Hráč:

Gang:

Poslání:



Kampaň (kola/odehrané potyčky):

Kampaňové body:

Ubytování:

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Karma (max. 15):



Poznámky

- 1 - Hod na kampaňové prohledání lokace
- 2 - Hod na krvavou přísahu
- 3 - Zranění
- 4 - Rozdělení zkušeností
- 5 - Hod na Tabulku prohledávání
- 6 - Prodej vrásnivců
- 7 - Platba za námezdní bojovníky v gangu
- 8 - Dostupní veteráni
- 9 - Výprava do táborů, hledání ubytování a Dramatis Personae
- 10 - Hody na vzácné předměty a jejich nákup
- 11 - Najímání rekrutů a nakupování běžné výbavy
- 12 - Přerozdělení vybavení
- 13 - Přepočítání hodnocení gangu
- 14 - Doplnění kampaňových bodů
- 15 - Doplnění karmy
- 16 - Kontrola ubytování



Prohledané ložace



Amfiteátr

Boháčská čtvrť

Čarodějnická čtvrť

Červené lucerny

Čtvrť radovaneč

Dáblovo doupe

Chudinská čtvrť

Havraní hasárna

Hezyněč

Hřebitov sv. Volleia

Jižní brána

Jižní nábreží

Jižní přístaviště

Kamenická čtvrť

Kováři

Kypsi loviště

Kupecská čtvrť

Městská vila

Městský orloj

Mozirův chrám

Palác hraběte Steinhardta

Pivovar

Popravčí náměstí

Promenáda



Radnice

Severní nábreží

Severní platejs

Severní přístaviště

Severní zed

Sigmarův chrám

Socha hraběte Gotthardta

Spodina

Stanoviště

Steinhardtovy zahrady

Stínadla

Střední most

Světlá čtvrť

Tmavá čtvrť

Třiznice

Univerzita

Velhá knihovna

Vězení

Východní brána

Východní platejs

Vynálezci

Západní brána



Rabování

Během rabování v pobořených domech se již málokdy podaří najít něco zajímavého – ale někdy přece! Občas objevíte zapomenutou truhlu, vypáčíte zamčený šuplík nebo prohrabete harampádí v nejzazším koutě tmavého sklepení. V pobitevní fázi po prohledávání hodíte navíc 2D6 – pokud je součet 8+, hodíte si dále D6 na příslušnou tabulku (při součtu 10 nejdříve rozhodte ze které tabulky budete vybírat: na 1-3 z tabulky 10A, na 4-6 z tabulky 10B. Případně můžete použít D12).

Pokud jsou výsledkem dva předměty oddělené lomítkem (předmět x / předmět y), hodíte D6 – na 1-3 jste našli předmět x, na 4-6 předmět y.

Předměty které při běžném nakupování získáte ve větším množství (D3+1 dávek apod), naleznete ve stejném množství i při rabování – zkontrolujte s pravidly str.124 – Rozličná výbava. V tabulkách jsou tyto předměty psány kurzívou.

8		9	
1	Louč	1	<i>Lahvička s olejem/Svěcená voda</i>
2	Lano a hák	2	<i>Shallayiny slzy/Černý lotos</i>
3	<i>Sít'</i>	3	Talisman štěstí
4	Lucerna	4	Válečný roh
5	Česnek 6x	5	<i>Ježci</i>
6	Zástava	6	Svatá (znesvěcená) relikvie
10 A		10 B	
1	<i>Léčivé bylinky/Kuchařská kniha</i>	1	Lamač mečů
2	Mapa Mordheimu	2	<i>Lovecké šípy/Zápalné šípy</i>
3	<i>Zápalná bomba</i>	3	Vrásnivcové kyvadélko
4	<i>Houbičky/Kořen mandragory</i>	4	Kitajský hedvábný plášť
5	Opakovací kuše	5	<i>Temná sněť/Rudý stín</i>
6	<i>Bugmanův mok</i>	6	Králičí nožka
11		12	
1	Elfí luk	1	Písmo svaté
2	Tarotové karty	2	Elfí plášť
3	<i>Kvalitní střelný prach</i>	3	Brnění z ithilmaru
4	Dalekohled	4	Brnění z gromrilu
5	Zbraň z ithilmaru	5	Hochlandská puška
6	Zbraň z gromrilu	6	Kniha kouzel

